czytasz • rozumiesz • grasz

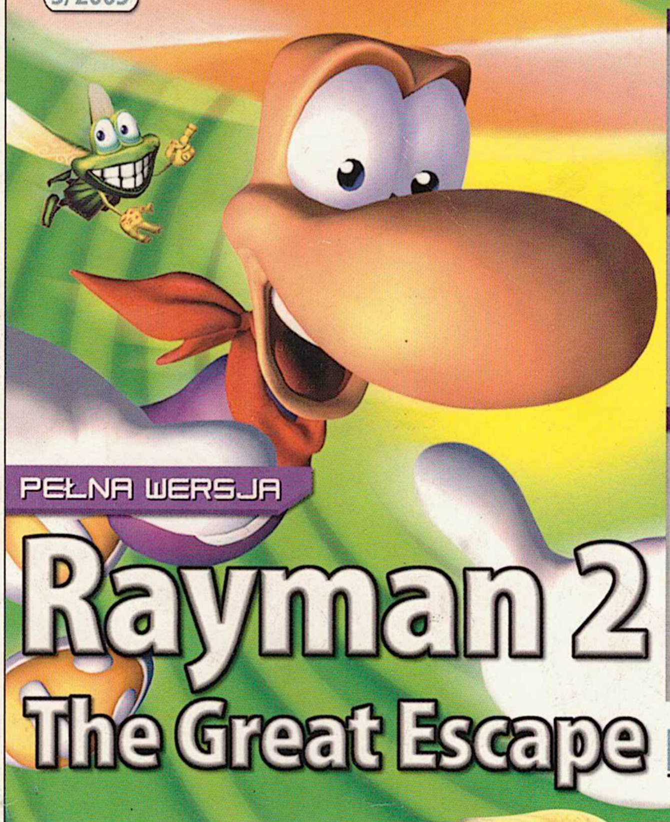
Komputer Świat GRY

3/2003

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621
cena 7,90 zł
w tym 7% VAT

TU POWINNA ZNAJDOWAĆ SIĘ PŁYTA CD

GRY 3/2003



PEŁNA WERSJA

Rayman 2 The Great Escape

Akcja

WERSJE DEMO

- Armobiles
- Robin Hood: Legenda Sherwood TYLKO U NAS PL

MINIGRY

- Alien Battlecraft Arena
- Chain Raid
- Furry

EXTRA

- 20 tapet z 5 gier
- dodatek do Skoków narciarskich 2003
- uaktualnienie do Encyklopedii GIER 2003
- filmy z 3 gier
- sterowniki

TESTY GIER



Wierna, ale mierna

Akcja	Władca pierścieni: Drużyna Pierścienia
Strategia	SimCity 4
Sport	FIM Speedway Grand Prix
Strategia	Ski Park Manager

MINITESTY: Splinter Cell, Rayman 3, Runaway, Highland Warriors, IGI 2, Delta Force: Black Hawk Down

ŚCIĄGAWKI



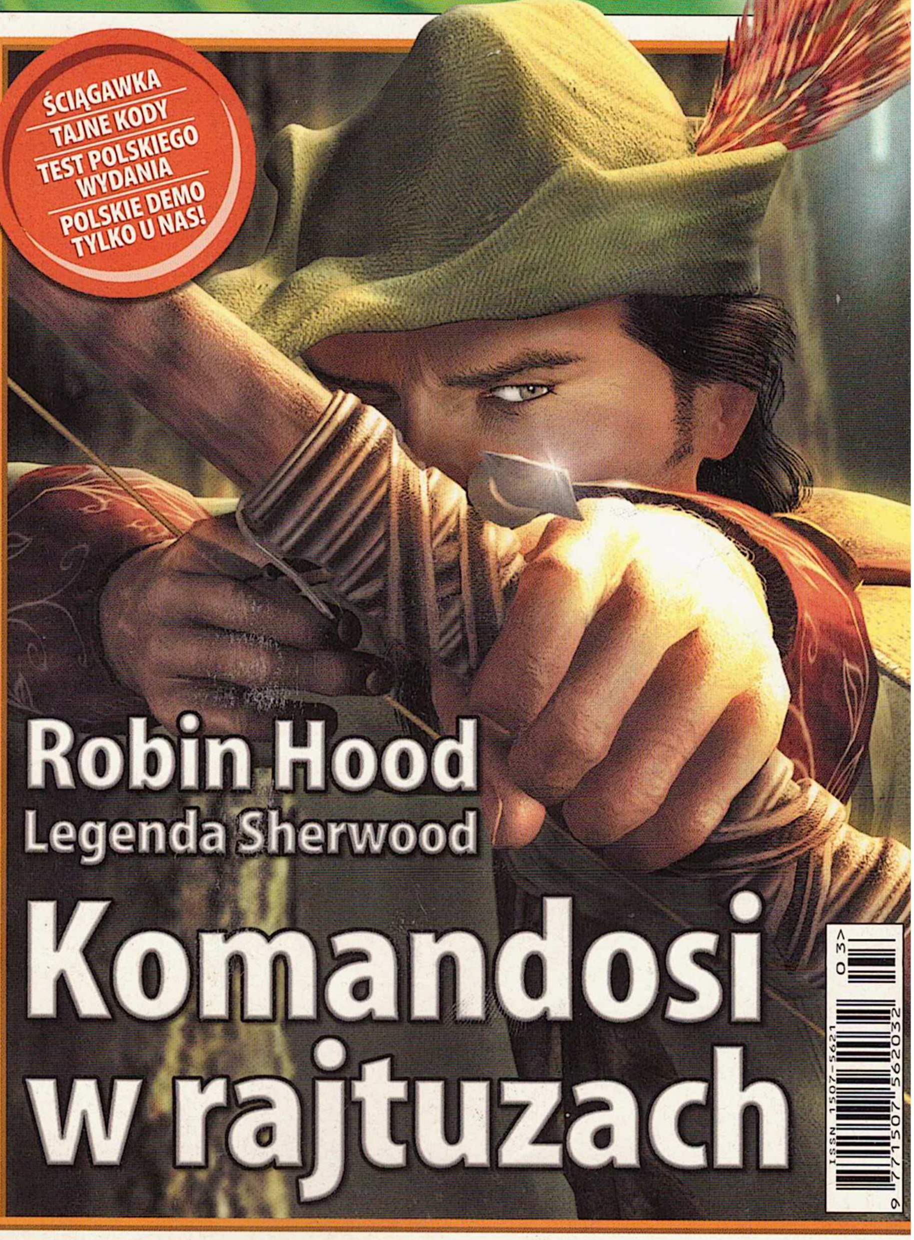
Kiwamy najlepszych

Sport	FIFA Football 2003
Przygoda	Syberia
Akcja	Rayman 2: The Great Escape

TAJNE KODY: Rayman 2: The Great Escape, Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł, Real War

DLA AMBITNYCH

Co robić, gdy gra nie działa



ŚCIĄGAWKA
TAJNE KODY
TEST POLSKIEGO WYDANIA
POLSKIE DEMO TYLKO U NAS!

Robin Hood
Legenda Sherwood

Komandosi w rajtuzach

ISSN 1507-5621

MISTRZOWIE KODU

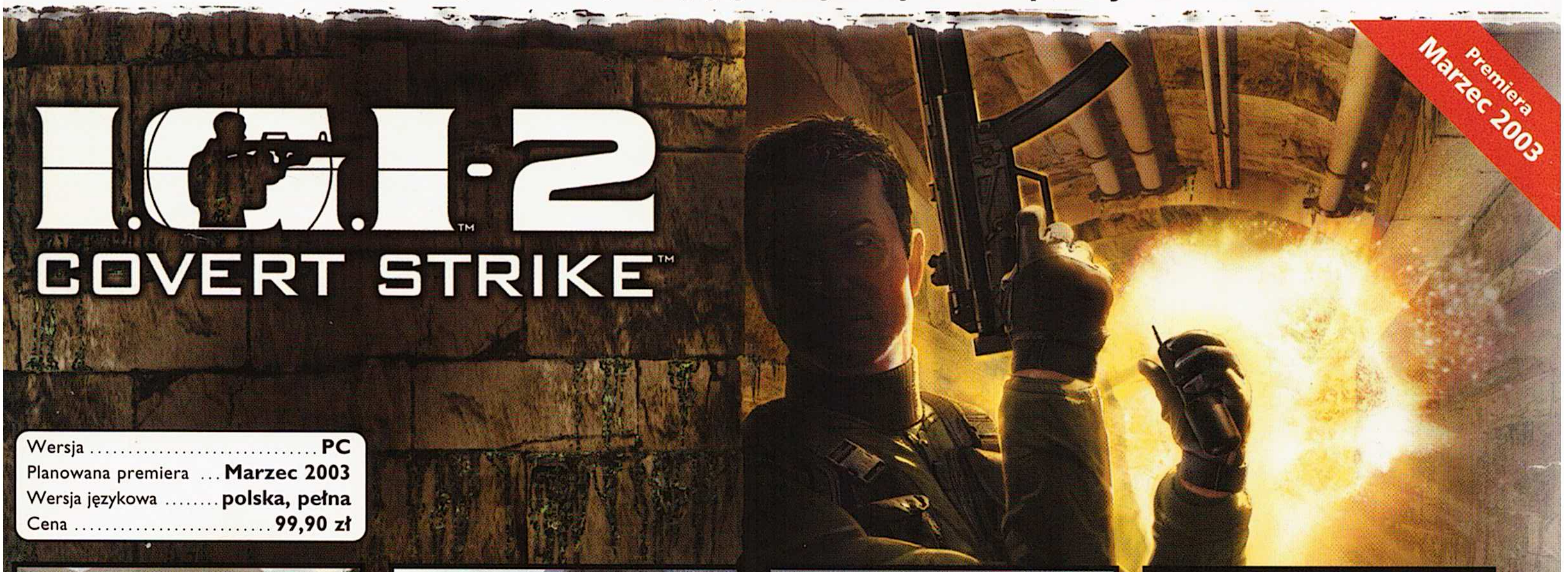
Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy.
Doskonałe połączenie gry przygodowej i akcji.



Już w sprzedaży!
Wersja .... PC*
Wersja językowa ...... polska, kinowa
Cena .... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część realistycznej gry taktycznej na komputery PC.



Wersja .... PC
Planowana premiera ... Marzec 2003
Wersja językowa .... polska, pełna
Cena .... 99,90 zł



OD REDAKCJI



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

*Miesiąc temu zapowiedzieliśmy zmiany, w tym numerze wprowadzamy je w życie. Po niemal trzech latach unowocześniamy szatę graficzną **GIER**. Ta zmiana najbardziej rzuca się w oczy, jednak inne są nie mniej ważne. Odświeżyliśmy też język, którym mówią **GRY** i niekiedy pozwalamy sobie puścić do Was oko. Jednak o poważnych sprawach wciąż piszemy serio i konkretnie.*
Listę najlepszych gier połączyliśmy z zestawieniem najniższych cen. Teraz w kilka chwil sprawdzicie, gdzie kupić nowości i przeboje wszech czasów. Zaś do listy zapowiedzi wydawniczych dokładamy zestawienie wszystkich gier, które trafiły do sklepów w minionym miesiącu.
Zawsze przywiązywaliśmy wielkie znaczenie do jakości polonizacji gier. Teraz w każdym z testów dokładnie opisujemy ją w sekcji Polska wersja. Nasza tabela testowa została zmodyfikowana. Ocena grywalności, która ma największą wagę, jest wyróżniona odpowiednim kolorem. Zyskała na znaczeniu ocena jakości merytorycznej, pojawił się też nowy zestaw testowych pecetów.
Czekamy na Wasze listy z opinią na temat zmian!
Życzymy przyjemnej lektury!

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

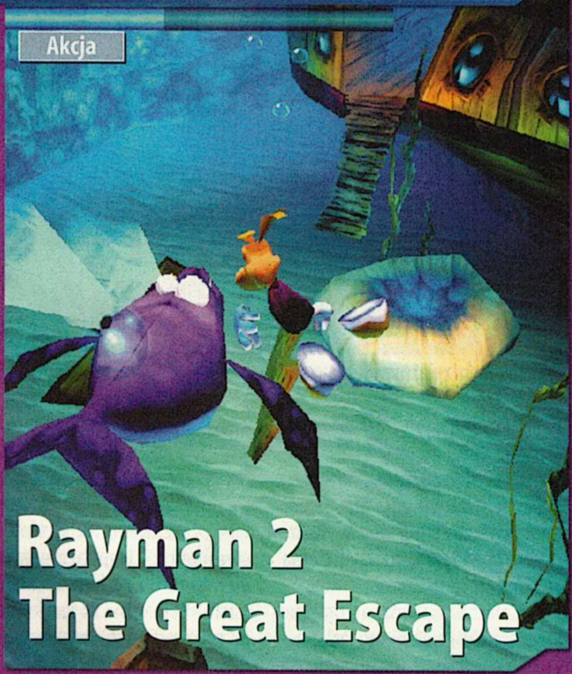
DLA AMBITNYCH

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

PEŁNA WERSJA



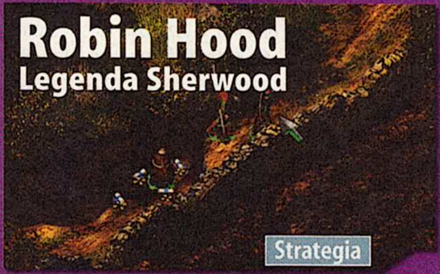
Rayman ucieka z łap prześladowców i postanawia przepędzić ich ze swojej planety, pomagając jednocześnie wszystkim uwięzionym przez najeźdźców stworzeniom. Nasz bohater nie tylko skacze i walczy, ale również ujeżdża pociski i steruje Tronem Mocy! Włączamy się w tę pasjonującą akcję i razem z Raymanem zwiedzamy zakręcone, kolorowe poziomy.

Wymagania sprzętowe:
P 133, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 592 MB na dysku

WERSJE DEMO

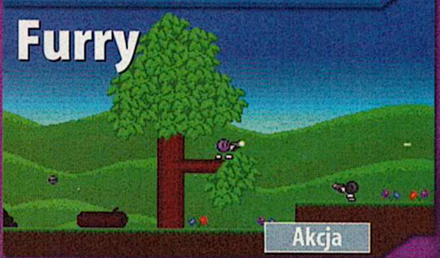


Szalony wyścig bez zasad. Nie tylko spychamy rywali z trasy, ale także zasypujemy ich tysiącami naboi



Specjalnie dla czytelników GIER wydawca – firma CD Projekt – przygotował demo w wersji polskiej!

MINIGRA



Zawsze w prawo, zawsze z palcem na spuście

EXTRA

Minigry
- Alien Battlecraft Arena – zasiadamy za sterami statku kosmicznego po jednej z dwóch stron międzygalaktycznego konfliktu. Ponieważ wojna doprowadziła do zagłady kilku układów słonecznych, przywódcy walczących stron zgodzili się sprowadzić konflikt do postaci pojedynków w specjalnie do tego celu przygotowanych sektorach.
- Chain Raid – stajemy do pojedynku, który polega na układaniu par kolorowych kuleczek. Gdy co najmniej cztery kulki tego samego koloru stykają się ze sobą, znikają, a my dostajemy punkty. Walczymy przeciwko komputerowi lub kolegom z sieci.
- Furry – kierujemy poczynaniami... kulki uzbrojonej w laserowy pistolet. Idziemy cały czas w prawo, zbieramy skarby i walczymy z wrogo nastawionymi stworzeniami.

Tapety
- 20 tapet z pięciu gier: Iron Storm, Robin Hood: Legenda Sherwood, Silent Hill 2, SimCity 4, Splinter Cell

Sterowniki
- Sterowniki do płyt głównych Intel, SiS i VIA

Dodatki
- Dodatek do Skoków narciarskich 2003
- Uaktualnienie Encyklopedii GIER 2003

Filmy
- Rayman 3
- SimCity 4
- Splinter Cell



DONIESIENIA

Premiera nowej gry z Larą znów przełożona
Firma Eidos znów przesuwa premierę nowej części Tomb Raidera. Angel of Darkness ma się ukazać dopiero późną wiosną, wraz z kinową premierą drugiej części filmu o przygodach dzielnej pani archeolog.
Zdaniem GIER: Motywy tej decyzji są tylko marketingowe. Na odnowioną Larę czekamy o wiele za długo!

Battlefield 1942 nie ukaże się na konsole!
Po zakończeniu prac nad dodatkiem Road to Rome do znakomitej taktycznej strzelaniny Battlefield 1942 jej twórcy z Electronic Arts ogłosili, że wstrzymują prace nad wersją swojego przeboju na Xboxa.
Zdaniem GIER: To bezprecedensowe wydarzenie. Przy obecnej ekspansji konsol taka decyzja giganta oznacza, że rynek gier na PC wcale nie ma się tak źle, jak mówią!

Valve żartuje z graczy
Firma Valve Interactive pracująca nad kolejnymi wersjami strzelaniny Counter-Strike wydała testową wersję 1.6 swojej gry dostępną jedynie dla użytkowników systemu Steam (www.steampowered.com). Zainteresowanie graczy przekroczyło oczekiwania Valve'a i serwer Steamu został w kilkadziesiąt minut sparaliżowany.
Zdaniem GIER: Zamiast bawić się w promocję mało znanego systemu, Valve powinno zabiegać, żeby testowe wersje najpopularniejszej sieciowej strzelaniny były dostępne dla zwykłych graczy.

Ominie nas Poważny Sam
Już wkrótce w Europie pojawi się specjalne wydanie świetnej strzelaniny Serious Sam. Znajdą się w nim obie części gry i 14 nowych map do gry w sieci. Gratką dla fanów ma być dodatkowy epizod składający się z 20 poziomów. Nie wiadomo, czy to wydanie pojawi się w Polsce.
Zdaniem GIER: Jak na razie gra nie trafiła do planu wydawniczego firmy Play it!, której nakładem ukazały się dwie poprzednie części Serious Sama. Polscy gracze znów mogą się poczuć klientami drugiej kategorii.

Rome: Total War[1]

Gra strategiczna | W czasach świetności Imperium Rzymskiego poprowadzimy ku zwycięstwu legiony cezara albo jedną z wielu barbarzyńskich armii.

To już trzecia część serii Total War, przyszła więc pora na nowy program tworzący grafikę. W Shogunie i Medievalu widzieliśmy żołnierzy w dwóch wymiarach – w Rome: Total War będą oni już w pełni trójwymiarowi. Dzięki nowemu programowi gry na polu bitwy zobaczymy efekty decyzji, które podejmiemy podczas rozbudowy miast i twierdz. Na przykład w okolicy większych miast pojawi się więcej mostów i dróg.

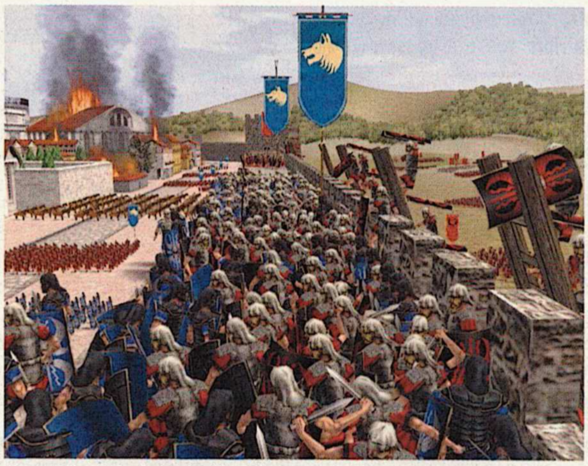
Autorzy twierdzą, że wymagania sprzętowe wzrosną nieznacznie, ale GRY traktują te obietnice nieufnie. Poza nową grafiką zapowiadane są też zmiany w oblężeniach i części strategicznej. I bardzo dobrze, bo bitwę zwykle oglądamy z odległego punktu, nie widzimy więc graficznych fajerwerków.

→Termin: *połowa 2003 r.* **Informacje:** *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl*

[1] Ang. Rzym: Wojna totalna. Wymowa: rołm: total uor



Jeśli widzimy zbliżające się zoo, oznacza to, że Hannibal jest w pobliżu. Trudno jednak będzie za jego przykładem przemaszerować niepostrzeżenie przez Alpy



Mury twierdz kryją budynki, a nie parę wież i łyse pole jak w Medievalu



Hoplici wyglądają efektownie, ale z tej perspektywy nie da się dowodzić

Red Faction[2] II

Gra akcji | W XXII wieku wybuchło wielkie powstanie robotników w kopalniach na Marsie. Braliśmy w nim udział w pierwszej części gry.

Akcja Red Faction II rozpocznie się pięć lat po tych wydarzeniach, w mieście o swojsko brzmiącej nazwie Sopot City. Jego burmistrz, Victor Sopot, prowadzi bezsensowną walkę ze Zjednoczonymi Republikami, gnębiąc podległych mu ludzi. Wcielimy się w jedną z jego ofiar – żołnierza Aliasa, eksperta od ładunków wybuchowych. Razem z pięciorgiem innych specjalistów postaramy się zniszczyć potęgę Sopota.

Najciekawszą cechą gry ma być znany z pierwszej części program GeoMod, dzięki któremu rozwalimy niemal wszystko, na przykład przebijając w ten sposób skrót do zamkniętego pomieszczenia. Poza licznymi giwerami wykorzystamy też cztery pojazdy mechaniczne i szeroki arsenał gadżetów. Nasi koledzy mają się zachowywać jak prawdziwi i zawsze działać w zespole.

→Termin: *połowa 2003 r.* **Informacje:** *LEM, tel. (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl*

[2] Ang. Czerwona frakcja. Wymowa: red fekszyn



W marsjańskim Sopot City łatwo stracić zdrowie. O ogórkach małosolnych i polędwicy sopockiej lepiej zapomnieć



W tak nieprzyjaznym terenie każde miejsce wymaga adaptacji

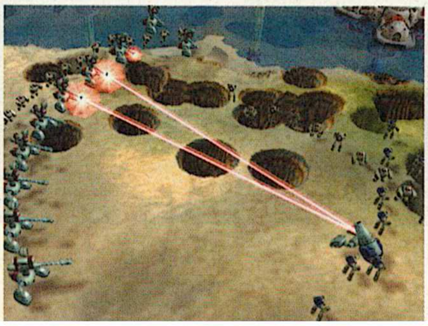
Perimeter[3]

Gra strategiczna | Przeniesiemy się w odległą przyszłość i poprowadzimy resztki ludzkiej cywilizacji, która uciekła z umierającej Ziemi.

Cała zabawa ma się opierać na pomyśle ciągłego adaptowania terenu. Po lądowaniu na nowej planecie za pomocą specjalnych urządzeń dostosujemy okolicę do naszych potrzeb i zabezpieczymy granice. Gdy rozszerzymy strefę wpływów, zaczniemy walki z przeciwnikami. Najważniejszym elementem gry będzie zarządzanie terenami. Potyczki mają mieć mniejsze znaczenie.

→Termin: *III kwartał 2003 r.* **Informacje:** *Manta, tel. (0 prefiks 22) 332 34 60, www.manta.com.pl*

[3] Ang. Granica. Wymowa: perimiter



Podczas bitew też będziemy przekształcać teren. Przygotowując miejsce pod bazę, usuniemy ślady starcia

DONIESIENIA

Niezdrowa mieszanka

W powstającej grze sieciowej There (www.there.com) gracze będą mogli wymieniać prawdziwe dolary na wirtualną walutę zwaną therebucks i dzięki temu szybciej rozwijać swoją postać: ubierać ją w markowe ciuchy czy ładniej ozdabiać dom. Ceny w grze będą niższe niż w rzeczywistości. Na przykład za nową kurtkę Levisa zapłacimy równowartość dwóch dolarów.

Zdaniem GIER: Mieszanie dwóch światów bardzo nam się nie podoba – o sukcesie w grze nie będą decydować umiejętności gracza, ale zasobność jego portfela. Nie po to gramy w gry, żeby borykać się w nich z tymi samymi problemami (na przykład finansowymi) co w rzeczywistości!

Piraci w internecie

W firmie Flying Lab Software powstaje gra sieciowa, w której nie znajdziemy smoków ani gwiezdnych niszczycieli. Jej akcja będzie się toczyć w XVIII wieku na Karaibach. Wybierzemy jedną z kilku karier, na przykład pirata i handlarza. Na jednym serwerze spotka się nie więcej niż 3000 graczy, dzięki czemu reputacja będzie miała większe znaczenie niż w innych grach sieciowych

Zdaniem GIER: Świetnie! Nareszcie zagramy w grę sieciową opartą na faktach, a do tego osadzoną w wyjątkowo interesującym czasie i miejscu.

Zagranie w ciemno

Firma Activision wykupiła prawa do wydania gier na podstawie trzech kolejnych filmów animowanych, które tworzy wytwórnia DreamWorks wsławiona między innymi wspaniałym Shrekiem. Ujawniono tylko ogólną fabułę pierwszego filmu, nic nie wiadomo na temat gatunku gry tworzonej na jego podstawie.

Zdaniem GIER: Kupowanie kota w worku ma sens, gdy zna się jego rodziców. Świetnie na tym wyszło Electronic Arts z konsolowym Władcą pierścieni na podstawie filmu, który okazał się wybitny. Zobaczymy, czy Activision równie dobrze wykorzysta inne tematy filmowe.



Łatwiej strzelać do ukrytych w krzakach wrogów niż ich wypatrzyć

Men of Valor: Vietnam[1]

Gra akcji | W nowej produkcji twórców znakomitej gry Medal of Honor weźmiemy udział w wojnie w Wietnamie, walcząc z oddziałami komunistów.

Sprawdzimy swe umiejętności strzeleckie w wielkich bitwach ofensywy Tet, które przypomną pamiętne zadanie na plaży Omaha. W walkach wspomoże nas inteligentna drużyna. Jeśli znudzi nas samotna gra, zmierzymy się z innymi graczami w wielu trybach sieciowych, wśród których znajdziemy między innymi opcję wspólnego przechodzenia kampanii.

→Termin: *2004 r.*
Informacje: *Play it!, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29, www.play-it.pl*



Żołnierzy wietnamskich chronią hełmy szczególnego kształtu. Ich wielkość powoduje, że dobrze sprawiają się także jako wątła osłona pleców

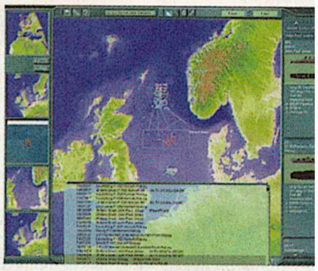
[1] Ang. Ludzie męstwa: Wietnam. Wymowa: men of welor: wajetnaam

Harpoon[2] 4

Gra strategiczna | W czwartej odsłonie słynnej serii nietypowych gier strategicznych ponownie będziemy dowodzić gigantyczną flotą współczesnych statków i rozwiązywać lub prowokować światowe konflikty.

W szczegółowy sposób oddano wszystkie okręty zwodowane w latach 1984–2000, a jeśli znudzi nam się dowodzenie jednostkami amerykańskimi lub radzieckimi, staniemy na czele floty polskiej! Autorzy zapowiadają ułatwione sterowanie i ciekawą kampanię, której scenariusz napisał sam Larry Bond, specjalista od współczesnych technik prowadzenia wojny na morzach.

→Termin: *połowa 2003 r.*
Informacje: *LEM, tel. (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl*



Bitwy stoczymy na odległość. Jeśli damy się zaskoczyć i okręt wroga pojawi się blisko, będą ofiary



Jak zwykle w serii Harpoon najbardziej liczy się wierne odwzorowanie realiów wojny na morzu. Grafika wygląda brzydko

[2] Ang. Harpun. Wymowa: harpuun

Warcraft III: The Frozen Throne[3]

Dodatek do gry strategicznej | Od ostatecznej bitwy z Płonącym Legionem minęły miesiące, ale walki się nie skończyły.

Akcja dodatku toczy się w północnej części kontynentu, gdzie książę nieumarłych Arthas i elfi renegat Ilian próbują odkryć tajemnice lodowca, w którym uwięziono potężną istotę. Każda z ras ma dostać nowego bohatera i jednostki. Znajdziemy też mnóstwo nowych budynków neutralnych, w których kupimy nowe przedmioty, ulepszymy nasze oddziały i nauczymy naszych herosów nowych umiejętności.

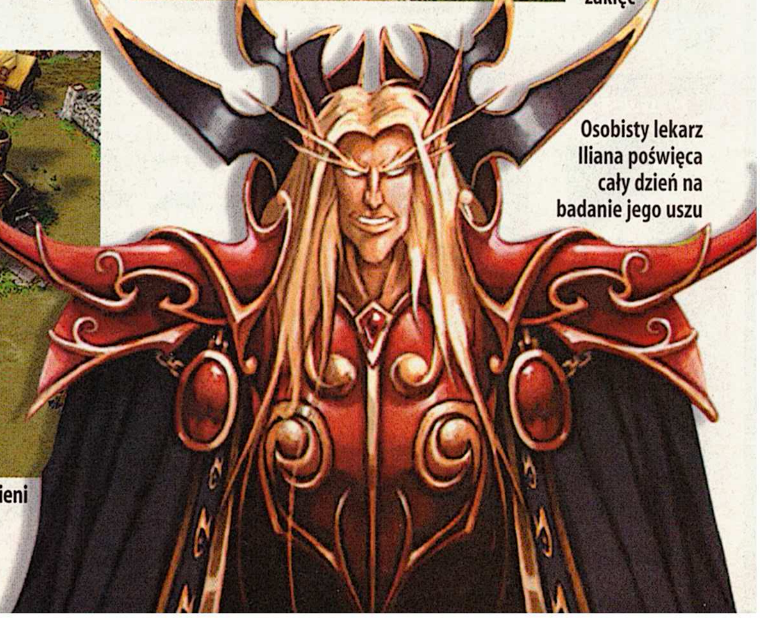
→Termin: *połowa 2003 r.*
Informacje: *CD Projekt, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*



Choć w grze znajdą się budowle, w których bohaterowie nauczą się nowych umiejętności, herosi nadal będą używać maksymalnie czterech zaklęć



Trawa równie zielona, wrogowie równie źli, tylko cena się zmieni



Osobisty lekarz Iliana poświęca cały dzień na badanie jego uszu

[3] Ang. Sztuka wojny: Zamarznięty tron. Wymowa: uorkraft: de frozen froun

WZLOTY

Tanie gry Microsoftu

W ofercie Cenegi Poland pojawiły się starsze gry Microsoftu. W lutym do serii KKK trafiły Age of Empires Gold, Combat Flight Simulator, Crimson Skies, Flight Simulator 98, Midtown Madness i Motocross Madness 2. Kosztują 34,90 złotych.

Do tej pory Microsoft lekceważył polskich graczy. Jego produkty były sprzedawane po astronomicznych cenach, zawsze w wersji angielskiej i nigdy nie było wiadomo, kiedy nastąpi polska premiera.

GRY mają nadzieję, że pojawienie się klasycznych tytułów to zaledwie pierwszy etap współpracy Cenegi z Microsoftem. Oczekujemy dalszej normalizacji: sprzedawania nowych gier giganta z Redmont w przystępnych cenach i po polsku.

UPADKI

Gildia zamknięta

Wiadomo już na pewno, że w Polsce nie ukaże się gra Europe 1400: The Guild. Jako seniorowie średniowiecznych rodzin mieszczańskich walczymy w niej o urzędy miejskie. Gramy dłużej niż trwa życie pokolenia, więc zgromadzony majątek przekazujemy następcom, którzy od początku wspinają się po szczeblach kariery, walcząc z przedstawicielami konkurujących rodzin.

GRY testowały wersję beta The Guild. To jedna z najciekawszych i najbardziej oryginalnych gier ostatnich lat. Niestety firma CD Projekt uznała, że nie zainteresuje ona polskich graczy. Ubolewamy, że pozbawiono nas świetnej, innowacyjnej rozrywki. Dotychczas CD Projekt miał dobre wyczucie, ale równie duże ambicje.

NA CZASIE

10 lat bez wyroku ■ Wąż zmienił kieszeń ■ Firmowa redakcja ■ Poszukiwacze trzech przygód grają

NA KWASIE

Top-less ■ Aniołek znów odleciał w ciemność ■ BB nie odbiera maili ■ Kwas chlebowy ponownie w sprzedaży

Sacred[1]

Gra fabularna | Ta gra ma się ukazać w Niemczech na wiosnę, ale na razie nic nie wiadomo o premierze wersji angielskiej. Miejmy nadzieję, że Sacred spodoba się naszym zachodnim sąsiadom na tyle, że wydawca zdecyduje się pokazać grę na innych rynkach.

Po rozpoczęciu gry wybierzemy naszego bohatera spośród sześciu postaci – trzech mężczyzn i trzech kobiet. Decyzja ta określi kierunek rozgrywki. Twórcy zdradzili na razie profesje trzech postaci z drużyny. Gladiator, ciemny elf i czarodziejka wyruszą w ważną misję do Ancarii, królestwa położonego na zachód od państwa ludzi. Na terytorium tego kraju schronił się niejaki Shaddar, okrutny mag, którego ścigają ludzie za dokonane przestępstwa. Naszym zadaniem będzie zniszczenie potęgi złego czarownika i pokonanie go w walce.

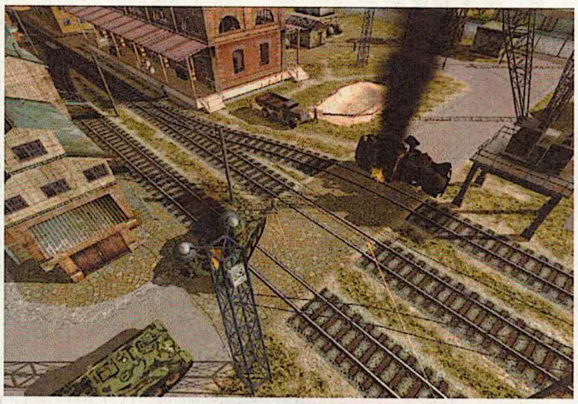
→**Termin:** *III kwartał 2003 r.*
Informacje: *www.ascaron.biz*

[1] Ang. Święty. Wymowa: sejkryd





Grafika zachwyca szczegółowością. Tu każdy schodek wygląda inaczej!



Skuteczne zabezpieczenie przejazdu kolejowego gwarantuje sukces

Korea: Forgotten Conflict[2]

Gra strategiczna | Wcielimy się w dowódcę małego oddziału działającego w Korei podczas konfliktu z udziałem Stanów Zjednoczonych w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku.

Gra ma wiernie oddawać charakter wojny między Koreą Północną a Południową. Nasi ludzie wykonają zadania na terenach lotnisk, baz wojskowych, a nawet w klasztorach. Każda misja będzie oparta na faktach. W naszym oddziale znajdzie się specjalista od broni ciężkiej, medyk, snajper oraz komandos, a rozgrywka ma przypominać charakterem serię Commandos.

→**Termin:** *połowa 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl*

[2] Ang. Korea: Zapomniany konflikt. Wymowa: korija: forgoten konflikt



Chłopcy mieli pecha. Teraz tylko od nas zależy, czy wrócą do domu

Athlon[3] 64 w akcji

Na targach Komputer Expo 2003 w Warszawie firma AMD zaprezentowała w akcji komputer wyposażony w procesor Athlon 64. Konkurent Intela coraz mocniej promuje swoją najnowszą generację procesorów. Athlon 64, wcześniej znany pod nazwą kodową Hammer, ma być propozycją dla wszystkich odbiorców.

Nowością jest 64-bitowy tryb pracy znacząco różniący się od tego zastosowanego w procesorach Itanium firmy Intel. Nowa architektura Athlona to rozszerzenie używanych obecnie rozwiązań IA-32, dzięki czemu bezproblemowo uruchomimy wszystkie stare 32-bitowe aplikacje.

Dodanie listy instrukcji SSE2 znanych z Pentium 4 i lepsza optymalizacja wykonywania kodu w porównaniu z Athlonem XP mają sprawić, że Athlon 64 mimo niższej częstotliwości taktowania będzie równie szybki jak procesory Intela.

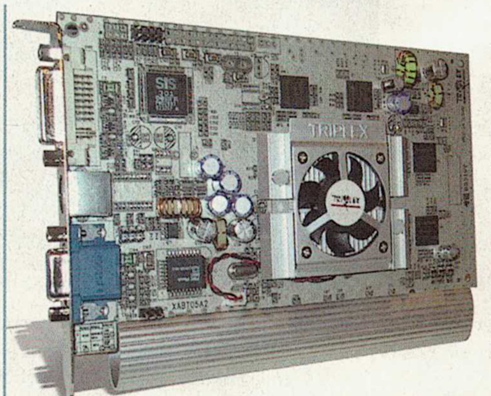
Według danych producenta nowe procesory trafią do sprzedaży w ciągu dwóch miesięcy.

→**Informacje:** *www.amd.com*
Cena: *ok. 1600 zł*

[3] Wymowa: atlon

Nowy procesor z zewnątrz wygląda niepozornie, ale drzemiąca w nim moc ma zaskoczyć każdego





W przeciwieństwie do nowych kart nVidii Xabre nie wymaga potężnego systemu chłodzenia. Wystarcza zwykły wiatraczek

SiS Xabre[4] 600

Na polskim rynku zaczynają pojawiać się pierwsze karty graficzne wyposażone w układ 3D o nazwie Xabre 600.

Choć firma SiS nigdy nie słynęła z konstrukcji najwydajniejszych kości graficznych, Xabre 600 znakomicie radzi sobie w konkurencji z takimi akceleratorami, jak ATI Radeon 9000 czy nVidia GeForce4 Ti 4200. Wewnętrzne taktowanie Xabre'a 600 wynosi 300 MHz, natomiast pamięci – 600 MHz. W porównaniu ze swoim poprzednikiem, modelem Xabre 400, nowy układ ma uruchomione sprzętowe wspomaganie procedur graficznych nowej generacji obsługiwanych przez pakiet DirectX 8.

Osiągi karty sięgają 8831 punktów 3DMark 2001 SE w rozdzielczości 1024 x 768 x 32 bity (Xabre 400: 7154 punktów). Xabre'a 600 polecamy wszystkim szukającym taniej alternatywy wśród kart sprzętowo wspierających procedury DirectX 8.

→**Informacje:** *www.sis.com.tw*
Cena: *ok. 500 zł*

[4] Wymowa: ksejber

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

FABULARNE I PRZYGODOWE

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Frank Herbert's Dune	Cryo/Cenega Poland	luty 2003	79,90
Gothic 2 (PL)	JoWooD/CD Projekt	marzec 2003	99,90
Grom (PL)	CDV/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Julius Verne: The Secret of Nautilus (PL)	Cryo/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	luty 2003	99,90
Spells of Gold (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
The Westerner	Revistronic/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Thorgal: Odin's Curse (PL)	Cryo/Cenega Poland	luty 2003	b.d.

STRATEGICZNE I LOGICZNE

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Anno 1503 (PL)	Electronic Arts/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Ballerburg (PL)	HD Interactive/LEM	luty 2003	49,00
Battlefield 1942: The Road to Rome	Digitall Ilusions/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Celtic Kings: Rage of War (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	luty 2003	99,90
Championship Manager 4 (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Command & Conquer Generals (PL)	Electronic Arts/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Emergency 2: The Ultimate Fight for Life (PL)	Sixteen Tons/TopWare	I kwartał 2003	b.d.
Ghost Master	Empire Interactive/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Goto Bridge II (PL)	Goto Software/Cenega Poland	luty 2003	99,90
Imperium Galactica III	CDV/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Kozacy: Sztuka wojny (PL)	CDV/Cenega Poland	luty 2003	79,90
Master of Orion III (PL)	Quicksilver Software/CD Projekt	luty 2003	129,90
Pluton (PL)	Monte Cristo Multimedia/Cenega Poland	luty 2003	99,90
Polanie II (PL)	Reality Pump/TopWare	I kwartał 2003	b.d.
Praetorians (PL)	Pyro Studios/Cenega Poland	luty 2003	129,00
Project Nomads	CDV/Cenega Poland	luty 2003	129,90
Rails Across America (PL)	Strategy First/CD Projekt	luty 2003	19,90
SimCity 4 (PL)	Electronic Arts/Cenega Poland	luty 2003	139,90
Ski Resort Tycoon 2	Cat Daddy Games, LLC/Cenega Poland	luty 2003	b.d.

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Soldiers of Anarchy (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
The Sims Online	Electronic Arts/Cenega Poland	luty 2003	129,99
Twierdza: Krucjata (PL)	FireFly Studio/Play it!	luty 2003	129,99

SYMULACYJNE I WYŚCIGOWE

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Colin McRae Rally 3 (PL)	Codemasters/CD Projekt	kwiecień 2003	99,90
Echelon: Wind Warriors (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	luty 2003	79,90
Homeplanet (PL)	Revolt Games/Cenega Poland	luty 2003	99,00
TOCA Race Driver (PL)	Codemasters/CD Projekt	marzec 2003	99,90

ZRĘCZNOŚCIOWE (AKCJI)

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Devastation (PL)	Arush Entertainment/LEM	marzec 2003	99,00
Dino Crisis 2	Capcom/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Activision/LEM	I kwartał 2003	169,00
March! Off World Recon (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
New World Order (PL)	Termite Games/Cenega Poland	luty 2003	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	Codemasters/CD Projekt	luty 2003	99,90
Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts/LEM	I kwartał 2003	169,00
Szymek Czarodziej (PL)	Headfirst Productions/CD Projekt	marzec 2003	b.d.
Tom Clancy's Splinter Cell (PL)	Red Storm/Play it!	luty 2003	129,99
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive/Cenega Poland	kwiecień 2003	b.d.
Vietcong (PL)	Take 2/Play it!	marzec 2003	129,99

DLA DZIECI

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Hugo w kosmosie (PL)	ITE Media/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Hugo: Czarodziejskie zwierciadło (PL)	ITE Media/Cenega Poland	luty2003	79,90
Nu Pogodi! (PL)	1C/Cenega Poland	luty 2003	b.d.
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	b.d.
Toon Squad (PL)	Life Line/CD Projekt	marzec 2003	49,90

b.d. – brak danych: wydawca nie ogłosił jeszcze przewidywanej ceny gry

RYNKOWE PREMIERY I WZNOWIENIA W STYCZNIU

PREMIERY Z POPRZEDNIEGO MIESIĄCA

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
Age of Mythology	Microsoft/A.P.N. Promise	strategiczna	169,58
Big Scale Racing (PL)	HD Interactive/LEM	wyścigowa	49,00
Bob Budowniczy: Damy radę? (PL)	BBC/LEM	dla dzieci	49,00
FIM Speedway Grand Prix (PL)	Techland/Techland	wyścigowa	79,00
Hegemonia: Żelazne Legiony (PL)	Wanadoo/LEM	strategiczna	69,00
Indiana Jack	Techland/Techland	zręcznościowa	49,00
Iron Storm (PL)	Wanadoo/CD Projekt	akcji	99,90
Klasyka Disneya: Atlantyda	Disney Interactive/CD Projekt	dla dzieci	49,90
Kurka wodna 2: Zemsta pana Franka (PL)	TopWare/TopWare/Dobra GRA	zręcznościowa	19,90
Modi i Nanna (PL)	ReSync/LEM	przygodowa	49,00
NBA Live 2003	Electronic Arts/Cenega Poland	sportowa	139,90
Planeta skarbów: Kosmiczne pojedynki	Disney Interactive/CD Projekt	dla dzieci	69,90
Sleepwalker (PL)	Exelweiss/TopWare	logiczna	19,95
Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem (PL)	Prograph/Techland	przygodowa	59,00
WarCommander (PL)	CDV/Cenega Poland	strategiczna	99,90

WZNOWIENIA – GRY PONOWNIE WYDANE W TANICH SERIACH

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
Corsairs: Conquest at Sea (PL)	Microids/CD Projekt	strategiczna	9,99
Heretic II	Activision/LEM	zręcznościowa	19,90
MDK 2 (PL)	Shiny Entertainment/CD Projekt	zręcznościowa	19,90
Original War (PL)	Altar Interactive/CD Projekt	strategiczna	9,99
Panzer Elite: Edycja specjalna (PL)	Wings Simulations/CD Projekt	strategiczna	19,90
Quake II	id Software/LEM	zręcznościowa	39,90
Tony Hawk's Pro Skater 2	Neversoft Entertainment/LEM	sportowa	39,90
Worms 2 (PL)	Team 17 Software/CD Projekt	zręcznościowa	19,90

Project IGI 2: Covert Strike[1]

Gra zręcznościowa | Pierwszą część tej gry pogrążyły liczne błędy. Autorzy podobno posłuchali uwag graczy, ale ich dzieło zapowiada się przeciętnie



Nasi wrogowie często też są zawodowcami

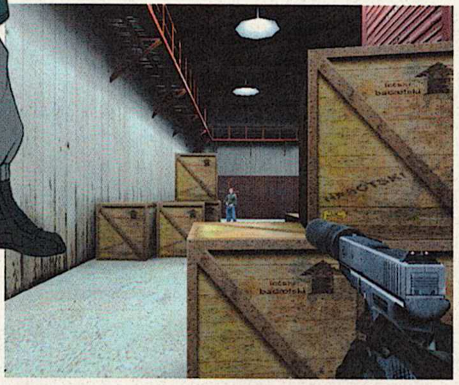
TREŚĆ GRY

Walczymy z inteligentnymi wrogami, którzy nie tylko ostrożnie nas podchodzą i współpracują, ale jeżdżą też pojazdami. Nasz agent nie umie prowadzić, za to sprytnie podkrada się do przeciwników i działa w ukryciu.

TECHNIKALIA

Postacie są kanciaste, a plansze nijakie. Brzegi rzek i mosty odbijają się w wodzie, ale efekt jest oszukany. Widzimy na przykład odbicie rury, która biegnie nad rzeką daleko za nami.

Inaczej niż w poprzedniej części, stan gry zapisujemy w dowolnej chwili, ale nie za darmo. Na wykonanie zapisu zużywamy pięć sekund czasu gry. Przez ten czas jesteśmy bezbronni wobec wszystkich ataków wroga.



Pistolet z tłumikiem strzela cicho, więc korzystamy z niego wtedy, gdy zależy nam na dyskrecji. Wróg nawet nie będzie wiedział, co mu strzeliło do głowy



Akcję oglądamy oczami bohatera, ale gdy wspinamy się po drabinie, ujęcie się zmienia. Dzięki temu widzimy, co znajduje się wyżej

WERDYKT

Covert Strike nie wyróżnia się ani grafiką, ani dynamiczną akcją. Czy mimo to będzie warta uwagi? Wszystko zależy od tego, jak zostaną zaprojektowane poziomy, choć ważna będzie też ciekawa historia oraz sposób jej opowiedzenia.

[1]Ang. Projekt IGI: Tajne uderzenie. Wymowa: prodżekt aj dżi aj: kowert strajk

Project IGI 2: Covert Strike

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Innerloop
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	luty 2003
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 16 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

Delta Force Black Hawk Down[2]

[2]Ang. Oddział Delta: Helikopter w ogniu. Wymowa: delta fors: blek houk daun. Oddziały Delta to najbardziej elitarne jednostki specjalne armii amerykańskiej – rząd USA przez długi czas zaprzeczał ich istnieniu

Gra zręcznościowa | Film Helikopter w ogniu odniósł sukces. Nowa gra z serii Delta Force pewnie go powtórzy – szykuje się ciekawa strzelanina

TREŚĆ GRY

Gra wzorem filmowego hitu przedstawia walkę amerykańskich marines z bojówkami bandyckich generałów w Somalii. Wykonujemy kilkanaście zadań na wrogim terenie. Dowodzenie oddziałem uproszczono, więc skupiamy się na walce. Prowadzimy ogień z wozów pancernych i śmigłowców, zasiadamy też za kierownicą dżipa. W walce pomaga nam mapa z dokładnym obrazem satelitarnym terenu.

TECHNIKALIA

Obszar działań jest imponująco rozległy, a system wyświetlania grafiki równie dobrze radzi sobie z pokazywaniem wnętrz, jak plenerów. Niestety gra nie jest w stanie wyświetlić tłumów, które wyległy na ulice podczas walk Amerykanów w Mogadiszu, więc nie ma scen pokazujących rozjuszony motłoch.

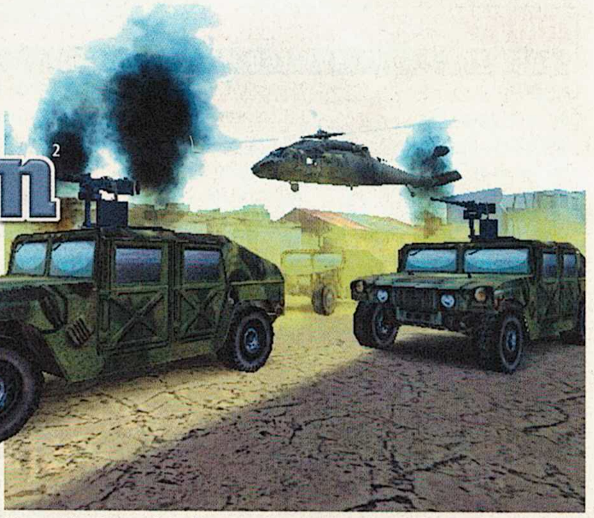
Gra rozwija pełne skrzydła dopiero w trybie sieciowym, kiedy miejsce głupich wirtualnych kamratów zajmują współpracujący ze sobą i myślący (na ogół) gracze.



Z helikoptera wypatrujemy przede wszystkim przeciwników z rakietami

WERDYKT

Gra zapowiada się świetnie. Wiernie odtwarza gorącą atmosferę ulicznych walk, jest wciągająca i pełna akcji.



Nasz oddział wycofuje się na z góry upatrzone pozycje. Czyli ucieka

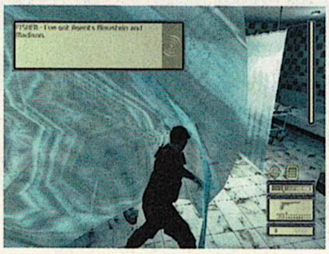
Delta Force: Black Hawk Down

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	NovaLogic
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	kwiecień 2003
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 192 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 32 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	kłopotliwa instalacja
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: bardzo dobra

Tom Clancy's Splinter Cell[3]

Gra zręcznościowa | Agent Sam Fisher powstrzymuje wielki terrorystyczny spisek wymierzony w USA



Zasłony wyglądają jak prawdziwe

TREŚĆ GRY

Sam Fisher działa w pojedynkę, anonimowo i w ukryciu. W walce broń wykorzystujemy w ostateczności, liczy się przede wszystkim spryt i umiejętność chowania się przed wrogiem.

Dysponujemy imponującym wyborem gadżetów, na przykład goglami, dzięki którym widzimy w ciemnościach i dostrzegamy ciepłe obiekty. Mamy również miniaturową kamerę na światłowodzie, a wiszące pod sufitem kamery przemysłowe unieszkodliwiamy emiterem mikrofal.

TECHNIKALIA

Gra wykorzystuje najnowszą wersję programu stosowanego w serii Unreal, dzięki któremu oglądamy zapierającą dech w piersiach grę świateł i cienia. Jeśli mamy szybkiego peceta, podczas oglądania otoczenia przez termowizor widzimy kolorową mozaikę jak w filmie Predator. Gra w wersji demo na niektórych pecetach działa nieprawidłowo. Twórcy pracują nad poprawieniem błędów.

WERDYKT

Splinter Cell to słynna gra z konsoli Xboxa, która ma szansę na sukces również na pecetach. Pod jednym warunkiem: jeśli autorzy obniżą zbyt wysokie wymagania sprzętowe.



Sam wyposażony jest w najnowsze zdobycze techniki



Spokojnie czekamy na wroga i strzelamy, gdy tylko się pojawia

Tom Clancy's Splinter Cell

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ubi Soft
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	marzec 2003
Przewidywana cena	129 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 700, 256 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	kłopotliwe uruchamianie
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox, PS2

Prognoza: bardzo dobra

[3] Ang. Tom Clancy przedstawia: Komórka odszczepieńcza. Wymowa: tom klensis splinter sel. Tom Clancy to najsłynniejszy amerykański autor powieści sensacyjnych i szpiegowskich

Rayman 3[1]

Gra zręcznościowa | Nasz bohater nie ma rąk, ale to czyni go jeszcze groźniejszym

TREŚĆ GRY

Świat opanowali źli Hoodlumowie. Czas, aby Rayman wziął sprawy w swoje ręce.

A raczej w swoje dłonie, bo bohater nie ma rąk – jego pięści unoszą się swobodnie. Dzięki temu strzelamy nimi jak pociskami. Po zebraniu odpowiedniej puszki nabierają one specjalnych właściwości: na przykład wypuszczają łańcuch, za pomocą którego chwytamy się zawieszonych tu i tam uchwytów. Czasem znajdujemy rakiety, których lot po wystrzeleniu kontrolujemy. W podróży towarzyszy nam przyjaciel Globox, który wciąż pakuje się w kłopoty, dając nam wiele okazji do śmiechu.

Odwiedzamy aż dziesięć ciekawych krain. Na przykład w etapie górskim wspinamy się po wodospadach i walczymy z wrogiem używającym organicznej machiny bojowej.



Niektóre drzwi rozbijamy jednym uderzeniem

Dłonie i stopy Raymana cieszą się dużą swobodą, tym łatwiej pokonujemy więc wrogów



Nasz podopieczny zna wiele ciekawych sztuczek. Dzięki nim nie tylko unika wrogów, ale również skutecznie z nimi walczy. Złotej Pięści nikt się nie oprze!

TECHNIKALIA

Rayman 3 ma lekkość klasycznych kreskówek, a etapy zaskakują ciekawymi detalami. Na jednym rozbijamy krasnale ogrodowe i zbieramy ukryte w nich premie, na innym obserwujemy latające po niebie stworzenia przypominające skrzyżowanie słonia z żabą. Największą wadą gry jest niedopracowane sterowanie.

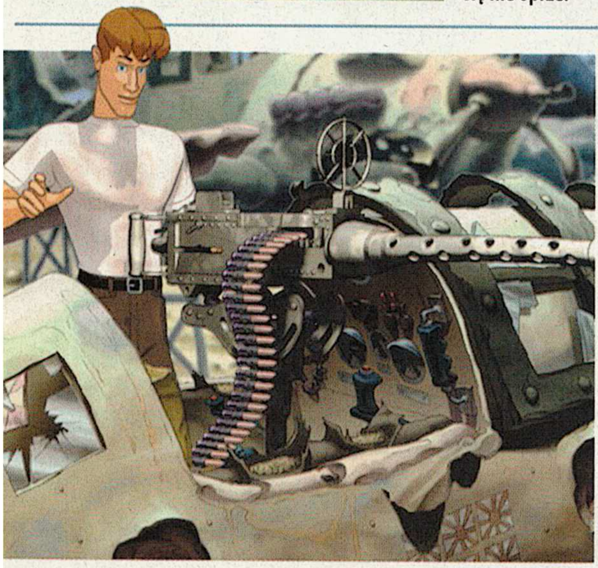
WERDYKT

Trzecia część przygód Raymana to pierwsza liga gier platformowych. Piękna grafika, pomysłowa konstrukcja poziomów oraz oryginalny świat sprawiają, że w Rayman 3 gra się wspaniale.

Rayman 3

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ubi Soft
Polski wydawca	LEM
Data wydania	marzec 2003
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 450, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox, PS2, GCN

Prognoza: bardzo dobra



Gra przygodowa | Nie dajmy się zwieść pozorom: pod prostą komiksową grafiką skrywa się gra tylko dla dorosłych!

Runaway A Road Adventure[2]

TREŚĆ GRY

W tej klasycznej przygodówce kierujemy parą bohaterów – Brianem i Giną – i pomagamy im wyjaśnić zagadkę związaną z tajemniczym krucyfiksem. W fabułę wprowadzają nas przerywniki filmowe i rozmowy z występującymi w grze postaciami. Zbieramy wszystkie przedmioty, których nie przybito gwoździami do ekranu, bo każdy przydaje się prędzej czy później.

Zagadki są logiczne, ale nad rozwiązaniem niektórych spędzamy długie godziny. Czasami gra złośliwie podsuwa nam fałszywe tropy, a czasem otwarcie podpowiada, jaką czynność należy wykonać, aby posunąć akcję do przodu.

TECHNIKALIA

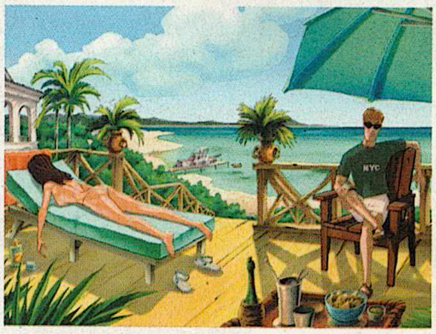
Sterowanie nie sprawia żadnych kłopotów. Program automatycznie wybiera domyślną czynność wykonywaną na danym przedmiocie, więc przez większość czasu używamy tylko lewego przycisku myszy.

Graficznie Runaway wygląda jak film animowany, ale postacie poruszają się nienaturalnie. Autorom nie udało się zatuszować faktu wykorzystania grafiki trójwymiarowej, nie wystarczyło im również czasu, by przygotować odpowiednio dużą liczbę animacji. Dlatego też ruchy rąk i ust wykonywane podczas rozmowy powtarzają się.

Uroda i bogactwo wnętrz robią olbrzymie wrażenie, ale para głównych bohaterów wygląda niezbyt sympatycznie. Trudno się z nimi utożsamiać.

WERDYKT

Gra jest zaskakująco brutalna, z kolei przydługie dialogi działają usypiająco. Na szczęście dobra fabuła i ciekawe zagadki tuszują te niedociągnięcia.



Rzadkie chwile relaksu dobrze wpływają na umysł parujący od trudnych zagadek. Brian i Gina chociaż na chwilę zapominają o tajemniczym krucyfiksie i mordercach

Runaway: A Road Adventure

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Pendulo
Polski wydawca	TopWare
Data wydania	maj 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/2000/Me/XP
Wymagania sprzętowe	P 200, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, niewymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

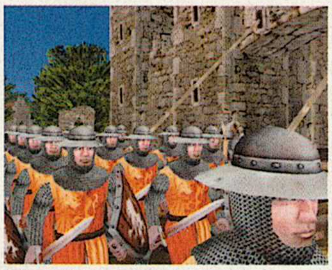
Highland Warriors[3]

[3] Ang. Wojownicy z gór. Wymowa: hajlend uoriors

Gra strategiczna | Szkoci walczą z najeźdźcami z Anglii, a my ostatkiem sił zmagamy się z nudą. Poza tematem ta gra nie wyróżnia się z tłumu strategii

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do średniowiecznej Szkocji, nękanej waśniami klanów i najazdami Anglików. Jednostkami sterujemy na bieżąco, ale jeśli potrzebujemy czasu na zastanowienie, korzystamy z pauzy. Atakujemy szybko i zawsze licznymi oddziałami – jeśli wycofujemy się, wróg organizuje nowe wojska lub wzywa sojuszników. Żołnierzy walczących wręcz wspieramy z drugiej linii łucznikami i rozkładanymi katapultami.



Oddział średniowiecznych klonów raźno maszeruje na pole bitwy

TECHNIKALIA

Grafika jest trójwymiarowa, ale rozczarowuje niską szczegółowością i niedopracowaną animacją jednostek. W trakcie pauzy nasi poddani chodzą w miejscu i strzelają w powietrze, a program gry wariuje, gdy budynek jest jednocześnie niszczony i naprawiany. W bitewnym zamęcie żołnierze nie reagują na nasze rozkazy, często też rozpraszają się, przez co musimy cały czas ich pilnować, aby nie wpadli w sidła wroga.

Sterowanie jest proste, gdyż polecenia wydajemy za pomocą myszy, ale brakuje opcji dodawania jednostek do istniejących oddziałów.

WERDYKT

Highland Warriors powiela schematy znane z wielu gier. Jedyny ciekawy pomysł to katapulty, które dowozimy na miejsce w częściach i przed rozpoczęciem ostrzału montujemy.





Obrona wioski szybko się załamuje pod naporem natarcia

Highland Warriors

ANGIELSKA WERSJA · OD 15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Soft Enterprises
Polski wydawca	jeszcze nieznany
Data wydania	kwiecień 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 192 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dostateczna



ROBINA Z SZERYFEM WOJNA O ZAMKI



Zdobywanie i obrona zamków jest najbardziej nowatorskim elementem zabawy. Aby obronić twierdzę, mamy uaktywnić wszystkie tarcze. Robimy to na trzy sposoby: kupujemy tarcze za złoto, poświęcamy szeregowego kompana albo wykonujemy misję, organizując leśną zasadzkę. Przy zdobywaniu zamków tarcz jest więcej, a część z nich uaktywniamy dopiero w trakcie bezpośredniego ataku. By to zrobić, wypełniamy zadania z listy celów. Za każde z nich dostajemy jedną tarczę. Gdy pasek tarcz jest w całości aktywny, zamek przechodzi w nasze banickie ręce.



Mały John to prawdziwy spec od zamków

Gra strategiczna | Przed ośmioma wiekami Robin Hood zdobył wdzięczność prostych ludzi. Teraz legendarny rozbójnik powraca w chwale, podbijając serca graczy

Ściągawka na stronie 52

TREŚĆ GRY

Gra oparta jest na legendach o słynnym banicie, który okradał bogatych i pomagał biednym. Historia zaczyna się, gdy Robin z Locksley wraca z krucjaty i dowiaduje się, że jego ojciec zmarł, a cały majątek zagarnął szeryf z Nottingham.

Szukając sprzymierzeńców, którzy pomogą mu odzyskać dobra, Robin wpada na trop spisku wymierzonego przeciwko królowi Ryszardowi wojującemu z niewiernymi. Książę Jan odmawia wykupienia króla pojmanego przez sułtana, bo sam chce zasiąść na tronie Anglii. Robin staje po stronie prawowitego króla i zaczyna zbierać pieniądze na okup. W niedostępnym lesie Sherwood organizuje obóz dla zbiegów i zawiązuje Wesołą Kompanię. Banici okradają wyłącznie sprzymierzeńców złego księcia Jana, a wspomagają biedaków.

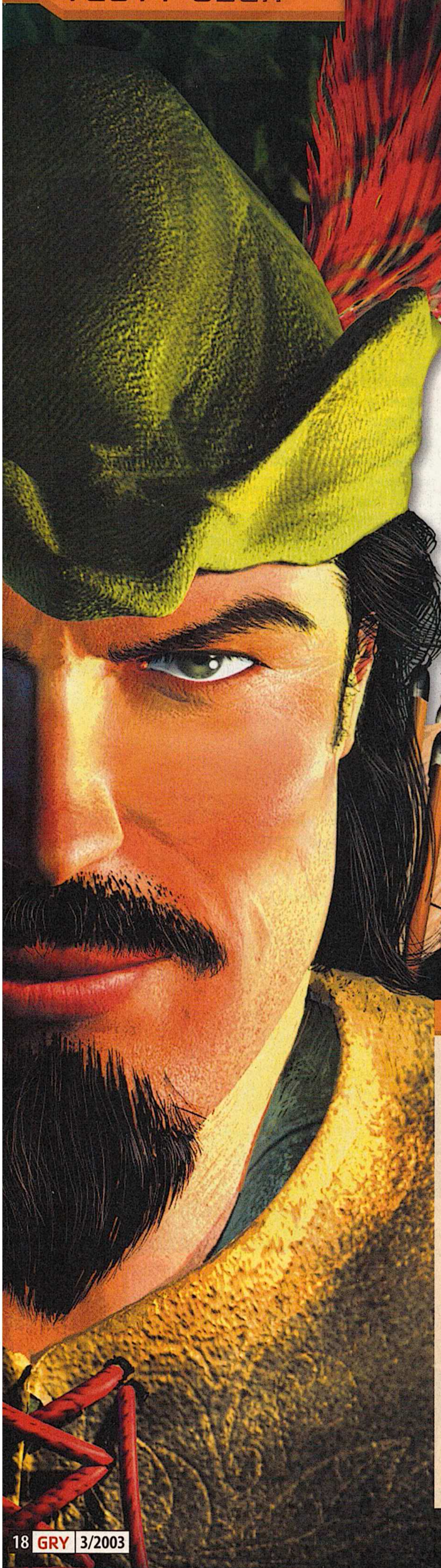
W grze dowodzimy drużyną Robin Hooda. Zabawa składa się z wielu misji, w których organizujemy szpiegowskie wyprawy i zakradamy się do dobrze strzeżonych zamków. Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym. Aby ukończyć etap, starannie planujemy działania. Wykorzystujemy unikatowe umiejętności naszych kompanów, by przemknąć do celu najkrótszą i najpewniejszą drogą. W wyznaczonym punkcie czeka stęskniona ukochana, uwięziony towarzysz lub wrogi dowódca. Bywa, że w trakcie zabawy cel misji zmienia się lub dostajemy dodatkowe zadania.

Rozgrywka przypomina takie tytuły, jak Commandos czy Desperados. Jednak w Legendzie Sherwood elementy zręcznościowe są bardziej rozbudowane. Sukces zależy nie tylko od sprawnego wydawania komend, ale też zwinnego machania mieczem. W tracie walki przytrzymujemy lewy przycisk myszy i kreślimy wzory, które powtarza nasz bohater. To doskonała zabawa, choć wybór uderzeń jest skromny. Mamy do wyboru pchnięcie, cięcie i zabójczy piruet. By zakręcić młyńca, kreślimy na ekranie ósemkę.

Pewne znaczenie ma również broń, którą walczymy. Mały John długim kijem ogłusza cały oddział żołnierzy, podczas gdy braciszek Tuck ma problem z sięgnięciem zwykłego strażnika uzbrojonego w halabardę.

W trakcie walki uważamy, by nie trafić kompana. Kontrolujemy kondycję naszego herosa. Po kilku dynamicznych wypadach dostaje zadyszki, a wtedy rywal z łatwością go trafia. Jeśli nie prowadzimy bohatera osobiście, nasz podwładny sam walczy z nacierającym nieprzyjacielem. Niestety robi to mało skutecznie. Starcie trwa długo, a wynik zależy od klasy rywala. Szkarłatny Will

Robin Hood Legenda Sherwood



STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wydanie polecenia
- Prawy przycisk myszy – anulowanie polecenia
- Pokrętło myszy – przybliżenie widoku
- [Q] – wybór całej drużyny
- [D] – anulowanie wyboru drużyny
- Od [1] do [5] – wybór pojedynczego bohatera
- [F5] – wykonanie szybkiego zapisu gry

po morderczej walce radzi sobie z prostym pikinierem, ale z rycerzem nie ma najmniejszych szans.

Ciekawym i oryginalnym pomysłem jest obozowisko, do którego nasza kompania wraca po misji. Pośród wysokich drzew Sherwoodu banici wypoczywają, ćwiczą i pracują. Kierujemy dowolną liczbę bohaterów do produkcji strzał, warzenia ziół czy plecenia sieci. Dzięki temu uzupełniamy zużywający się ekwipunek.

W obozie stale pojawiają się rekruci. Przybywają bohaterowie uwolnieni podczas misji, a także wieśniacy, do których dotarła sława Robina. W sumie w trakcie gry zbieramy sześciu legendarnych herosów oraz kilkudziesięciu zwykłych kompanów. Ci ostatni dzielą się na wyrośniętych siłaczy, szyjących z łuku łowców oraz uzbrojonych w widły parobków.

Każdy z głównych bohaterów ma kilka specjalnych umiejętności. Na przykład braciszek Tuck upaja strażników piwem, Mały John wabi ich gwizdaniem, zaś Will Stutely oplata siecią. Umiejętności są sprytnie rozdzielone i zmuszają banitów do współpracy. Strażnika, którego Szkarłatny Will ogłuszył z procy, wiąże i knebluje łowca, a siłacz zabiera bezwładnego wroga i chowa go w chlewiku.

Przed misją wybieramy do drużyny nie więcej niż pięciu spośród koczujących w obozie banitów. Ta decyzja jest ważna, ale niestety podejmujemy ją w ciemno. Brakuje szczegółowych informacji o zadaniu, dowiadujemy się wyłącznie o zdolnościach niezbędnych do wypełnienia misji. W praktyce oznacza to, że Robin uczestniczy w ponad połowie wypraw.

Misje są ciekawe, a przeciwnicy przebiegli. Nawet gdy bezszelestnie usuwamy strażników i chowamy ich ciała w krzakach, dowódca pobliskiego patrolu prędzej czy później zauważa, że jego podwładny zniknął z posterunku i zleca pozostałym ludziom przeszukanie okolicy.

TECHNIKALIA

Grafika jest piękna. Składają się na nią przede wszystkim widoki otoczenia przedstawiające masywne zamki, tętniące życiem wioski i gęste leśne ostępy. Wszystkie pejzaże są starannie wykonane i oszałamiają bogactwem detali.

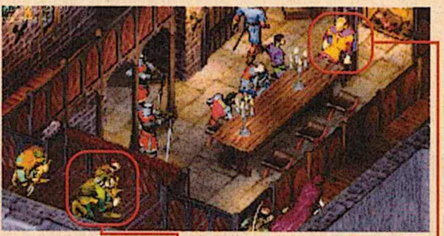
Twórcom udało się ożywić namalowane wioski i miasteczka. Ludzie przechadzają się brukowanymi uliczkami, dzieciaki z piskiem ganiają po placu, zaś znudzeni strażnicy spacerują i pogwizdują pod nosem. Nasze oczy cieszą drobiazgi, które budują nastrój średniowiecznej przygody. Na przykład rycerze modlą się przy napotkanych kapliczkach, a żołnierz zepchnięty ze schodów stacza się w dół w typowo filmowym stylu. Jeśli szukamy pomocy, warto porozmawiać z żebrakami, którzy w zamian za drobny datek dzielą się z nami przydatnymi wiadomościami.

Widok z szerokiej perspektywy jest ładny, utrudnia jednak sterowanie naszymi bohaterami. W takich sytuacjach pomocna jest opcja zbliżenia obrazu, niestety przy takim ustawieniu kamery jak na dłoni widać słabość programu graficznego. Obrazy tła rozmazują się, a postacie bohaterów rażą ząbkowanymi krawędziami, przez co wyglądają oni brzydko i mało realistycznie.

DETALE



Na początku misji banici są bezpiecznie ukryci pod płaszczami. Gdy zaczynają się ruszać, tracą ochronę

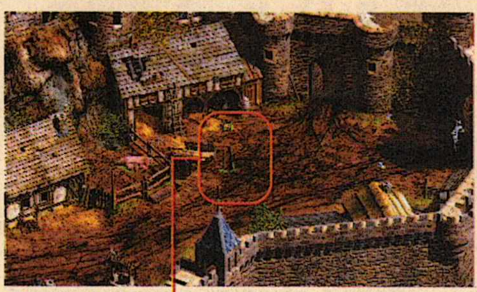


Robin i Lady Marian zakradają się po cichu na galerię i podsłuchują księcia Jana. Dialog włącza się tylko wtedy, gdy para przybywa tu razem

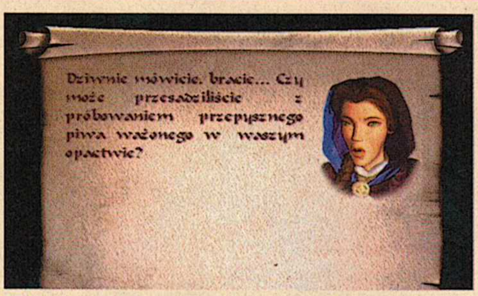


Rycerze są pobożni i żarliwie modlą się przy każdej napotkanej kapliczce. Wykorzystujemy tę cechę i z łatwością przekradamy się za ich plecami

PRZEBIEG GRY



1 Robin z Locksley samotnie powraca z Jerozolimy i szuka starych przyjaciół, którzy pomogą mu odzyskać dobra zagarnięte przez szeryfa z Nottingham



2 Większość informacji zdobywamy podczas rozmów. Nie mamy niestety wpływu na ich przebieg, ale dowiadujemy się o celach misji i innych wydarzeniach



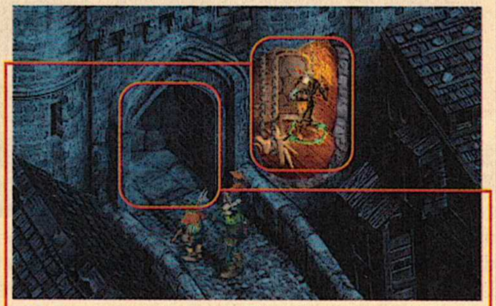
3 Zabawa dzieli się na kilka przeplatających się etapów. Zakradamy się do strzeżonych miast 1, pomagamy szturmować zamki 2 i organizujemy leśne zasadzki 3



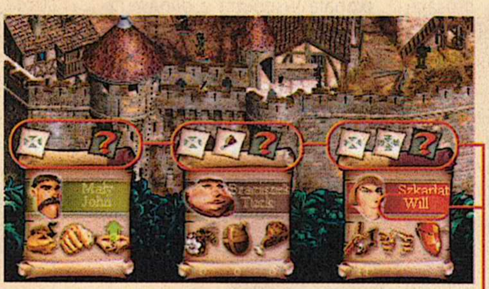
4 Szeryf więzi wielu uczciwych ludzi. Robin uwalnia biedaków, zyskując ich za kompanów. Przed każdą misją wybieramy drużynę na najbliższą wyprawę



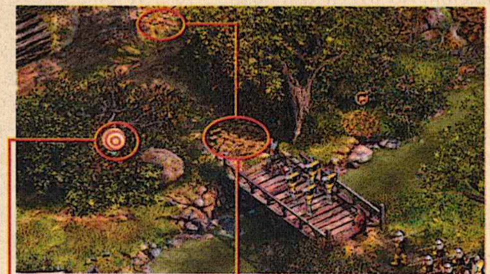
5 Wybieramy bohaterów, z których każdy dysponuje specjalnymi umiejętnościami. Większość zadań to nocne wyprawy na zamki. Tu najważniejsza jest dyskrecja



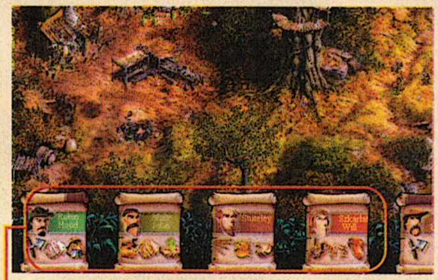
6 Bywa, że do celu wiedzie kilka dróg. Prowadzimy drużynę tajnym przejściem lub wysyłamy Robina, który przekrada się do kołowrotu i otwiera bramę



7 Przeprowadzamy złożoną akcję, w której bohaterowie wykonują zaplanowane wcześniej działania. Jednak planowanie jest mało przydatne i niewygodne w obsłudze



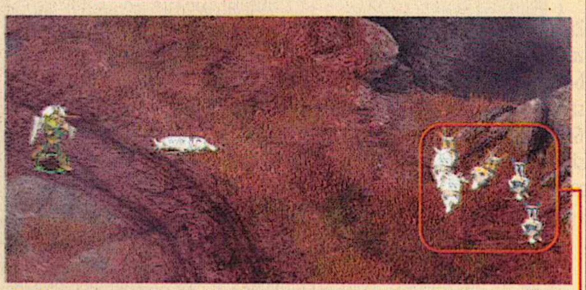
8 Podczas zasadzek pułapki są ustawiane automatycznie. Nasza rola ogranicza się do ich uruchomienia i pokonania ocalałych strażników



9 Po każdej misji drużyna wraca do Sherwoodu. Tutaj planujemy kolejną wyprawę i wybieramy kompanów, którzy będą w niej uczestniczyć



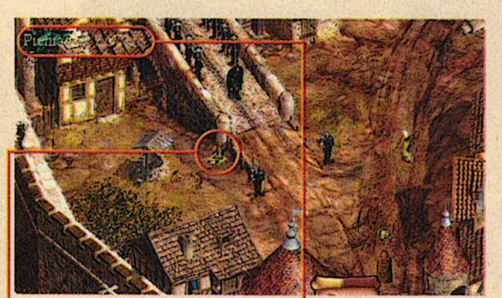
10 Starcia są nieodłącznym elementem wypraw. Zakreślamy fantazyjne wzory, które powtarza nasz bohater, powalając grupy wrogów



11 Zamiast zabijać strażników, ogłuszamy ich i wiążemy. Zjednuje nam to sympatię ludu, więc do obozu przybywają ochotnicy. Związanych wrogów chowamy, inaczej uwalniają ich koledzy



12 Broń strzelecka wymaga amunicji, której zawsze nam brakuje. Ekwipunek wytwarzamy w obozie lub zbieramy w trakcie wypraw. Szczególnie na początku gry rozsądnie gospodarujemy dostępnym sprzętem



13 Cały czas gromadzimy złoto, którego zasoby uszczuplają drobne datki dla żebraków. Ci biedacy dużo wiedzą i udzielają nam cennych rad. Bywa, że przekazanie datku jest niezbędne do ukończenia misji



14 Często oglądamy scenki przerywnikowe. Są one mało efektowne wizualnie, ale zachwycają pomysłowością. Na przykład Robin rozmawia z Marian w konfesjonale, podszywając się pod jej spowiednika

NA TROPIE WODZA WESOŁEJ KOMPANII

Kim naprawdę był słynny Robin Hood? Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Wielu historyków twierdzi, że Robin Hood wcale nie był postacią historyczną, a jedynie zlepkiem legend i podań ludowych – uosobieniem sprawiedliwości dla biednych ludzi przez wieki gnębionych przez bogaczy. Są jednak tacy, którzy dowodzą, że słynny banita urodził się na początku drugiej połowy XII wieku w Locksley jako syn wolnych chłopów. Inne źródła podają, jakoby istniał niejaki Sir Robin of Locksley, uczestnik krucjaty do Ziemi Świętej, który po powrocie do swych posiadłości zastał w nich władcę samozwańca – szeryfa z Nottingham. Jeszcze inni twierdzą, że banita był bogatym szlachcicem, który z powodu długów musiał opuścić swe posiadłości. Różne źródła podają różne imiona ludowego bohatera, wśród nich Robin Fitztooth oraz Robin z Huntington, zwany Robinem w Kapturze.



Szeryf wręcza Robinowi strzałę – nagrodę za zwycięstwo w turnieju łuczniczym

Foto: Corbis/Free

Obsługa gry jest wygodna, ale gdy postać znika za budynkiem lub szpalerem drzew, nie widzimy, co się z nią dzieje. Podczas starć nie wiemy, jaki dystans dzieli nas od rywala.

Rozkazy wydajemy na bieżąco albo planujemy ruchy z wyprzedzeniem. Przypisujemy bohaterom do trzech czynności, ale brakuje możliwości wyznaczenia momentu odłożenia niesionego ciała. Planowanie rozkazów ograniczamy więc do kilku spektakularnych akcji w najtrudniejszych momentach.

POLSKA WERSJA

Grę w całości przygotowano po polsku. Tłumaczenie objęło filmy, teksty dialogów, komendy, opcje, a nawet informacje systemowe ukazujące się u dołu ekranu. Przekład jest trafny i zrozumiały. Poza jedną mało rzucającą się w oczy literówką **GRY** nie znalazły w nim żadnych błędów stylistycznych ani ortograficznych.

Lektorzy użyczający głosów bohaterom dobrze odegrali swe role. W podłożonych głosach słychać prawdziwe emocje, wypowiedzi i okrzyki brzmią wyjątkowo naturalnie. Na szczególną pochwałę zasługują aktorzy wcielający się w Robina i Marian. Ich dialogi są zabawne i doskonale zagrane. Setnie bawi książę banitów naśladujący dudniący bas braciszka Tucka.

WERDYKT

Robin Hood to świetna gra, którą pozytywnie wyróżnia się na tle dziesiątek innych strategii powielających utarte schematy. Legenda Sherwood umiejętnie łączy sprawdzone wzory i kilka nowatorskich pomysłów. Sprawnie zestawiono elementy, których dotychczas nikt nie łączył. Do najciekawszych pomysłów należą planowanie zajęć podwładnym, którzy nie biorą udziału w misji, zasadzki i kreślone myszą ciosy.

Strategiczne myślenie doskonale współgra z dynamiczną akcją, ale szwankuje fabuła. Do połowy gry przygoda rozwija się w dobrym, szybkim tempie. Potem twórcy chyba przestraszyli się, że gra będzie zbyt krótka i uraczyli nas długą serią kilkunastu leśnych zasadzek. To złe rozwiązanie, bowiem misje powielające stale ten sam schemat nudzą, a ich koncentracja zniechęca do zabawy. Warto przemęczyć się jednak i dokończyć przygodę, która w końcówce znów nabiera pierwotnej dynamiki.

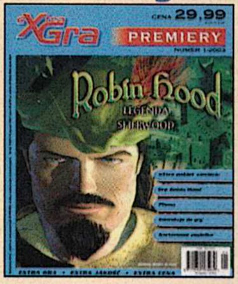
GRY cieszą się, że tak wartościowa i ciekawa gra ukazuje się po polsku i do tego w bardzo atrakcyjnej cenie. Robin Hood nas nie ograbił!



Zamki i miasta zachwycają bogactwem szczegółów. Grafikom należy się Oscar za wytrwałość i precyzję

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Robin Hood Legenda Sherwood



Producent: Spellbound Studios
Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**

Tak powinny być wydawane wszystkie gry. Twórcze rozwinięcie pomysłu z serii Commandos, świetne pomysły, dobra polska wersja i zaskakująco niska cena to zalety, dzięki którym Robin Hood zagości w wielu domach

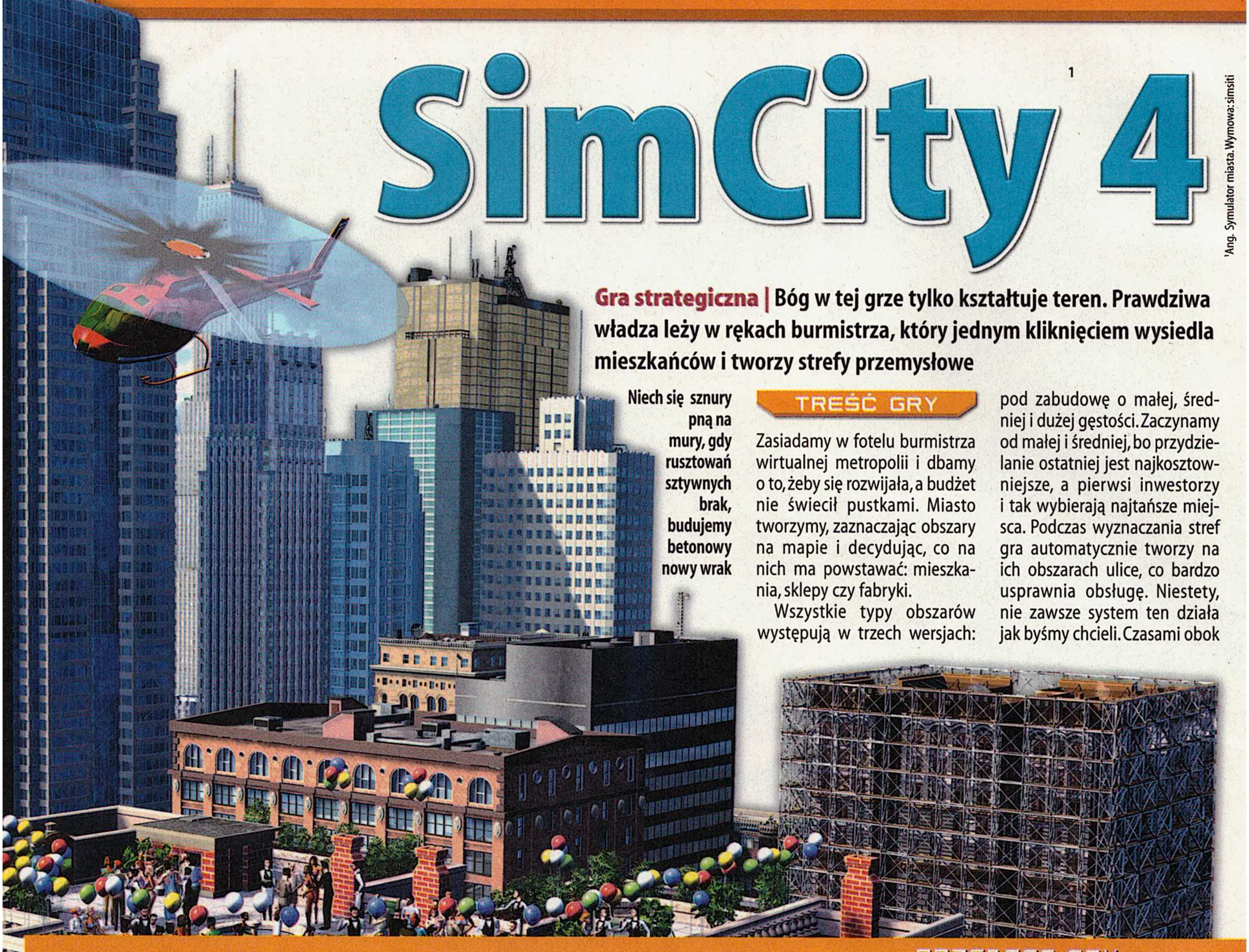
	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,28**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**5,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,83**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (977 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,03**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 5,03**
Cena/Jakość	**celująca**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**29,90 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**26,99 zł** Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	29,90 zł/5,03 = 5,94 = celująca

obniżona o jeden stopień


Kontakt bliski i tani z 4 osobami
Swojaki
Twoja paczka
Swojaki
:-) to kontakt bliski i tani
z 4 wybranymi osobami :)
z 2 rozmawiasz 30% taniej
– już od 18 groszy za minutę,
a z 2 innymi SMS-ujesz supertanio
– 24 grosze za SMS! przez całą dobę!!
I jeszcze coś! Do końca lutego
walentynkowa promocja dla dwojga:
Zestaw Simplus z telefonem
już za 199 złotych netto,
a do niego Mini Zestaw Simplus
za 1 złotówkę netto!!!
Informacja i Sprzedaż: 0 801 100 601 NUMER ULGOWY · www.simplus.pl
SIMPLUS
TEAM

SimCity 4[1]



Gra strategiczna | Bóg w tej grze tylko kształtuje teren. Prawdziwa władza leży w rękach burmistrza, który jednym kliknięciem wysiedla mieszkańców i tworzy strefy przemysłowe

Niech się sznury pną na mury, gdy rusztowań sztywnych brak, budujemy betonowy nowy wrak

TREŚĆ GRY

Zasiadamy w fotelu burmistrza wirtualnej metropolii i dbamy o to, żeby się rozwijała, a budżet nie świecił pustkami. Miasto tworzymy, zaznaczając obszary na mapie i decydując, co na nich ma powstawać: mieszkania, sklepy czy fabryki.

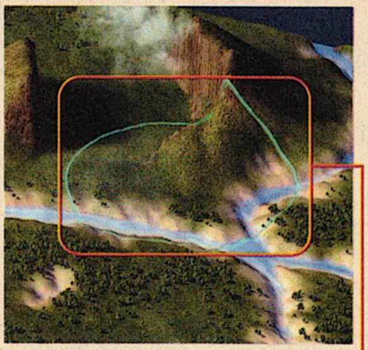
Wszystkie typy obszarów występują w trzech wersjach: pod zabudowę o małej, średniej i dużej gęstości. Zaczynamy od małej i średniej, bo przydzielanie ostatniej jest najkosztowniejsze, a pierwsi inwestorzy i tak wybierają najtańsze miejsca. Podczas wyznaczania stref gra automatycznie tworzy na ich obszarach ulice, co bardzo usprawnia obsługę. Niestety, nie zawsze system ten działa jak byśmy chcieli. Czasami obok

[1] Ang. Symulator miasta. Wymowa: simsiti

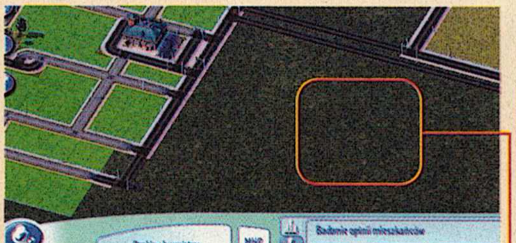
PRZEBIEG GRY



1 Mapa świata SimCity podzielona jest na prostokątne obszary. Na każdym z nich budujemy oddzielne miasto, które współpracuje ze wszystkimi swoimi sąsiadami



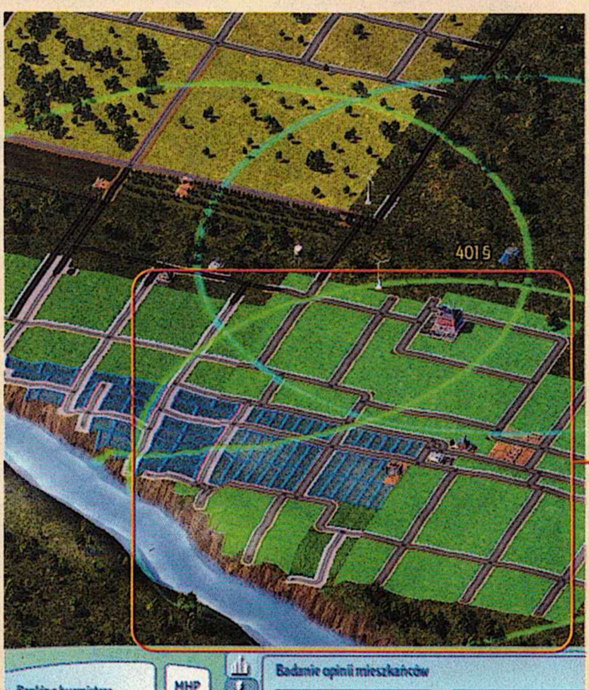
2 Na początku zabawy przechodzimy do trybu boskiego i bez ograniczeń zmieniamy ukształtowanie powierzchni



3 Po założeniu miasta wyznaczamy działki pod budowę. Sami nie stawiamy domów. Robią to inwestorzy, których przyciąga wieść o wolnych terenach, a także reputacja miasta



4 Pamiętamy o zaopatrzeniu przyszłych mieszkańców w prąd i wodę. W tym celu budujemy pompy i elektrownie



5 Tworzymy miejskie służby publiczne. Stawiamy posterunki policji, remizy oraz szpitale, które działają na ograniczonym obszarze. Mieszkańcy chętniej się osiedlają w zasięgu działania służb publicznych

ułożonej drogi powstaje nowa, tworząc idiotyczny ciąg rond.

Podczas planowania stref pamiętamy o ekologii. Nikt nie lubi mieszkać pod dymiącym kominem, więc przemysł i elektrownie instalujemy z dala od mieszkań. Pomiędzy dzielnicami mieszkaniowymi a przemysłowymi tworzymy połączenia komunikacyjne. Zaczynamy od sieci dróg, z czasem dodajemy środki transportu publicznego: autobusy, pociągi i metro.

Poza pracą i dobrą komunikacją mieszkańcy potrzebują opieki medycznej, miejsca do nauki i poczucia bezpieczeństwa. Spełniamy te potrzeby, tworząc szpitale, szkoły oraz posterunki policji. Krajobraz dekorujemy parkami i polami golfowymi, z czasem budujemy port i lotnisko.

Analizowanie żądań mieszkańców ułatwiają nam wykresy i kolorowe nakładki na mapę, które przybierają odpowiednią barwę w zależności od zapotrzebowania naszych simów na daną wygodę. Do pomocy mamy doradców, którzy dają nam wskazówki, co jest nie tak i jak to naprawić. Dzięki nim oraz dobremu systemowi podpowiedzi i samouczkowi łatwo opanowujemy zasady gry.

Gdy budujemy drogę docierającą do krańca mapy, decydujemy, czy utworzyć połączenie z sąsiadującym →

POZNAJEMY LOSY JEDNEJ Z WIELU RODZIN



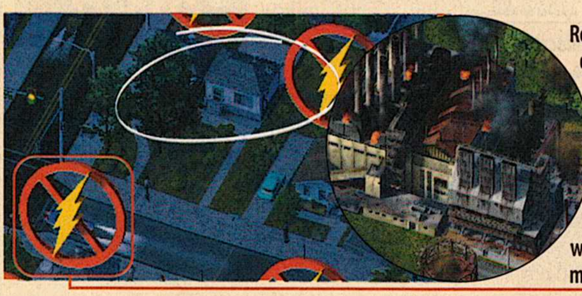
Rok 2000. Do nowo założonego miasta wprowadzają się państwo Burakowie



Rok 2001. Burakowie są wściekli. Sąsiedzi mają zdecydowanie ładniejsze wille



Rok 2002. Pan Burak powiększa dom i sadzi drzewa, żeby nikt go nie widział przez okna



Rok 2003. Burakowie dostają rachunek za prąd. Pan Burak uznaje, że jest on zawyżony i idzie zgłosić reklamację. Po tajemniczym pożarze elektrowni w mieście przez kilka miesięcy nie ma prądu



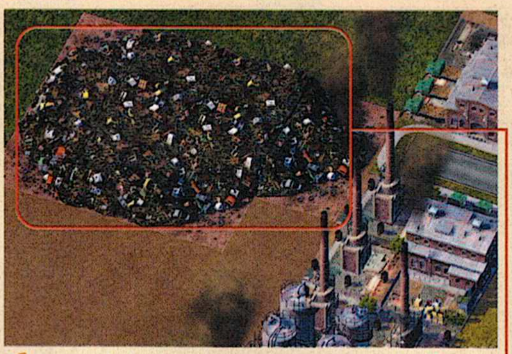
Rok 2004. Sąsiedzi robią zbyt głośną imprezę. Wezwana policja nie zdąża na czas



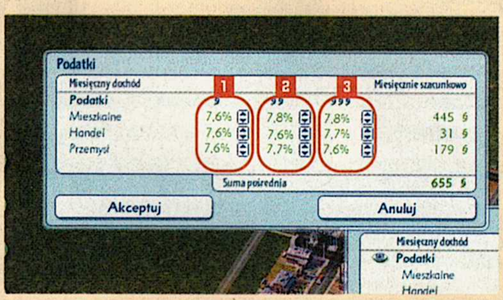
Rok 2005. Chyba sam Bóg ma już dosyć rodziny Buraków i zsyła na ich dom pioruny. Drewniana chata dzielnie znosi interwencję



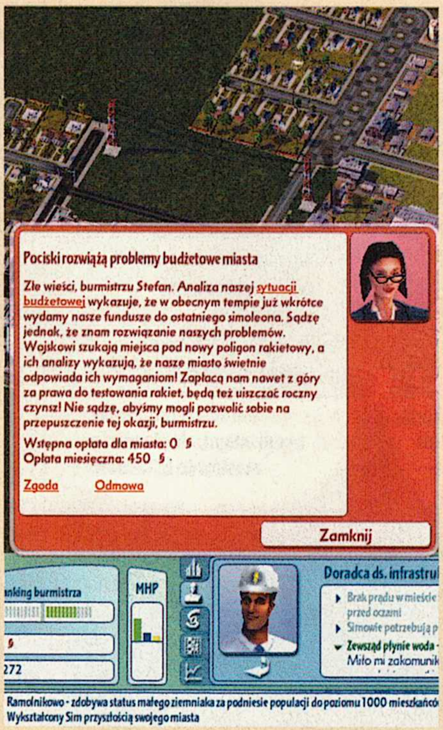
Rok 2006. Burmistrz bez pytania Buraków o zgodę planuje na terenie ich posiadłości rondo. Dla Buraków to koniec kariery posesjonatów



6 Na obrzeżach miasta tworzymy wysypiska śmieci. Koszt ich utrzymania jest wysoki, dlatego warto pomyśleć o zainwestowaniu w spalarnię, choć ta zatruwa powietrze



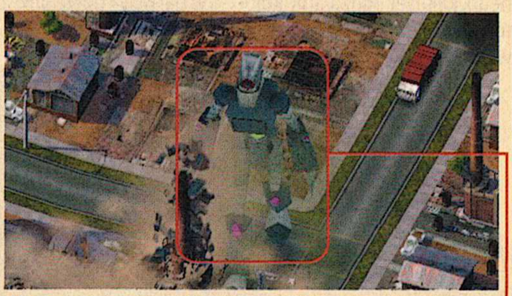
7 Ustalamy podatki, oddzielnie dla ubogich obywateli [1], klasy średniej [2] oraz bogaczy [3]. Dzięki temu narzędziu zachęcamy wybraną klasę mieszkańców do osiedlania się



8 Jeśli kasa świeci pustkami, zgadzamy się na budowę poligonu. Mieszkańcy protestują, ale za to armia co miesiąc wpłaca na konto miejskie dużą sumę



9 Gdy wybucha pożar, kierujemy akcją gaśniczą. Zaznaczamy wozy strażackie i wskazujemy, dokąd mają się udać. Strażacy odjeżdżają, gdy sytuacja zostaje opanowana

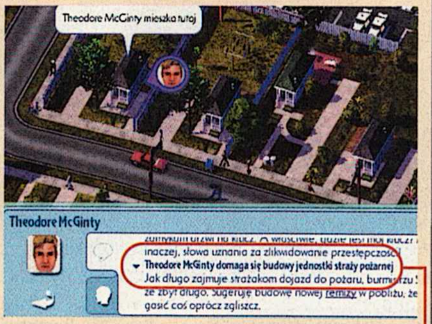


10 Trudnym testem dla naszego miasta jest wywołanie kataklizmu. Z atakiem wielkiego robota czy skutkami wybuchu wulkanu walczą ramię w ramię strażacy i policjanci

DETALE



Nowością jest możliwość tworzenia i obserwowania simów – pojedynczych osób, które mieszkają w naszym mieście



Opinie simów uwidaczniają nam problemy miasta z punktu widzenia mieszkańca. Ich uwagi są często cenniejsze od opinii doradców

miastem. Dzięki temu tworzymy wyspecjalizowane metropolie – na przykład w jednej stoją same fabryki, do których pracownicy dojeżdżają z miasta obok. Biorąc pod uwagę fakt, że gdy zajmujemy się jednym miastem, pozostałe zostają zamrożone i nie rozwijają się, rozwiązanie to należy traktować jedynie jako urozmaicenie, a nie rewolucję hucznie zapowiadaną w reklamach gry.

TECHNIKALIA

Istotną nowością w SimCity 4 jest trójwymiarowy, dający się dowolnie modyfikować teren. Szczególnie potężne możliwości mamy w trybie boskim, gdzie jednym ruchem myszy tworzymy wzniesienia i doliny, ustalamy poziom wody, a także zalesiamy obszar i zapełniamy go zwierzyną. Po przejściu do właściwej gry tryb ten zostaje wyłączony. Jeśli później życzymy sobie modelować teren, robimy to z menu robót miejskich, co nie daje już takiej swobody i słono kosztuje.

Chociaż grafika jest trójwymiarowa, nie patrzymy swobodnie pod dowolnym kątem i jesteśmy ograniczeni do czterech ukośnych widoków. Daje się to jednak wybaczyć, bowiem obraz zbudowanego na własnoręcznie wymodelowanym terenie miasta zapełnionego kilkuset rodzajami kolorowych budynków jest rzeczywiście zachwycający.

Miasto obserwujemy w jednym z kilku stopni zbliżenia – od rzutu na całą okolicę aż do widoku jednej ulicy. Dopiero w tym ostatnim w pełni doceniamy dopracowanie miejskich szczegółów. Po chodnikach spacerują tłumy ludzi, samochody zatrzymują się na światłach, a jeśli źle zarządzamy metropolią, ulicami maszerują demonstracje.

Przygrywa nam aż kilkadziesiąt utworów, jednak GRY są zdania, że kompozytor powinien był skupić się na jakości, nie na ilości. Tylko kilka melodii naprawdę wpada w ucho, reszta jest mało wciągająca.

Obsługa gry jest wygodna, z wyjątkiem budowania mostów. To już zła tradycja serii: stawiamy je tylko pomiędzy wzniesieniami o tej samej wysokości, ale brakuje narzędzia, którym dałoby się łatwo wyrównać niepożądane nierówności. Zwykłym kopaniem trudno osiągnąć żądany efekt, bo w ukośnym widoku nie sposób dokładnie ocenić wysokości terenu. W niektórych sytuacjach przydałaby się funkcja cofnięcia wydanego już polecenia, której niestety nie ma. A powinna być przynajmniej wtedy, gdy pracujemy w trybie pauzy.

POLSKA WERSJA

Gra jest całkowicie spolszczona. Doradcy informują nas o naszych sukcesach i porażkach w barwny i dowcipny sposób. Gdy straż pożarna jest niezadowolona z cięć w jej budżecie, dowiadujemy się, że w remizie zawisła kukła podobna do burmistrza, a strażacy mają wobec niej wrogie zamiary. Polskie tłumaczenie bezbłędnie oddaje żartobliwy, celowo lekko absurdalny klimat oryginału.

WERDYKT

Twórcy SimCity 4 zapowiadali, że zasmakujemy życia boga, burmistrza i pojedynczego mieszkańca miasta, ale to trochę przesadzona obietnica. Boskość ogranicza się do przygotowania terenu, zaś rola mieszkańców – do wydawania opinii o miejscu zamieszkania. Jednak posada burmistrza wystarcza do świetnej zabawy. Pomimo rozszerzenia naszych możliwości sama istota gry się nie zmieniła. Podejmowanie ważnych decyzji lokalizacyjnych, obserwowanie rozwoju metropolii i zapobieganie katastrofom naturalnym to wciągająca zabawa. Szkoda tylko, że polski wydawca podyktował zaporową cenę gry.

STEROWANIE

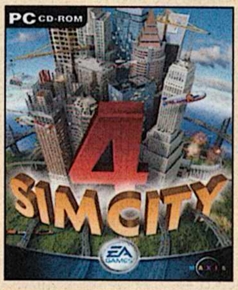
Lewy przycisk myszy – wybór pozycji z menu, stawianie obiektów na mapie, wskazywanie celów jednostkom ratowniczym

Prawy przycisk myszy – anulowanie wyboru

Burmistrz radzi sobie z wulkanami, ale stawianie mostów to katastrofa

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

SimCity 4



Producent: Maxis
Wydawca w Polsce: Cenega Poland

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Mimo niewielkiej liczby zmian w stosunku do poprzedniej części ta niezrównana symulacja zarządzania miastem wciąż fascynuje. Piękna grafika okupiona jest jednak wysokimi wymaganiami sprzętowymi			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**4,78**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,83**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	2
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (918 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,67**	
Cena/Jakość	**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**139,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**94,90 zł**	Tomsoft, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 636 90 24
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139,90 zł/4,67 = 29,96 = niedostateczna	



W SPRZEDAŻY OD 5 MARCA!
MASTER OF ORION 3™
PODBIJ GALAKTYKĘ
Master of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
129 90
ZŁOTYCH
INFOGRAMES™
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl
©2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. DirectX jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Pentium jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Intel Corporation w USA i innych krajach. W grze wykorzystano Bink Video Technology. ©1997-2002 RAD Game Tools, Inc. Wyprodukowano przez Quicksilver Software, Inc. GameSpy oraz znak „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Władca pierścieni



Drużyna Pierścienia

Gra zręcznościowa | Z dzieła Tolkiena wiemy, jak wola Saurona wypacza słabe umysły. Ta gra chyba też powstała pod jej wpływem



TREŚĆ GRY

Władca pierścieni, pomimo że powstał ponad trzydzieści lat temu, dopiero teraz święci prawdziwe tryumfy. Filmowa seria na podstawie książki odnosi olbrzymie sukcesy, pod które chętnie podłączają się twórcy gier.

W Electronic Arts powstała świetna The Two Towers, która niestety nie pojawi się na pecetach. Grę Drużyna Pierścienia stworzyła konkurencyjna firma, wykupując licencję na wykorzystanie postaci z książki, a nie z filmu. Dlatego nie widzimy tu charakterystycznych twarzy znanych z dużego ekranu, tylko bohaterów narysowanych od podstaw. To nie ten Aragorn, Gandalf ani Frodo, których znamy z ekranu kinowego, co gorsza przygody tych podrobionych bohaterów są zdecydowanie mniej pasjonujące niż to, co pamiętamy z filmu.

Z Nazgulami nie daje się wygrać. Jedynym wyjściem dla Froda jest szybka ucieczka

Prowadzimy tylko trzy postaci należące do Drużyny Pierścienia. Frodo, Powiernik Pierścienia, polega głównie na swych umiejętnościach skradania, a w trudnych chwilach używa Pierścienia, aby chociaż na chwilę zniknąć z oczu przeciwnikom. Aragorn jest wytrawnym szermierzem i świetnym łucznikiem. W zwarciu to naprawdę zabójczy wojownik. Ostatnia postać, Gandalf, posługuje się czarami i wspomaga nimi siłę swojego legendarnego miecza Glamdringa.

Największym atutem gry są miejsca i osoby, których zabrakło w filmie. Wędrujemy więc przez Starą Puszczę, penetrujemy Kurhany, spotykamy Toma Bombadila. Zabawa skupia się na walce, za mało w niej elementów przygodowych. Po obiecujących pierwszych poziomach w hobbickim Shire gra niestety zamienia się w siekaninę, w której pokonujemy kolejne grupy orków, watahy wilków i potężne górskie trolle. Cały czas podążamy wyznaczoną ścieżką, nie daje się zajrzeć w różne pozornie dostępne miejsca. Denerwujemy się, gdy nie możemy skrócić sobie trasy, bo na naszej drodze wyrasta niewidzialna bariera.

TECHNIKALIA

Otoczenie wygląda doskonale. Hobbiton robi przytulne wrażenie, zaś w Mrocznej Puszczy drzewa zdają się same przemieszczać z miejsca na miejsce, czasem blokując nam drogę. Kopalnie Morii zapierają dech w piersiach swoim ogromem. Szkoda, że w zamkniętych pomieszczeniach kamera zaczyna szaleć, co znacznie utrudnia sterowanie. Postacie wykonano starannie, jednak zbyt różnią się od tych, które wyobrażaliśmy sobie po lekturze książki lub widzieliśmy w kinie. Efekty specjalne są skromne. Najwięcej z nich oglądamy, oczywiście grając Gandalfem, ale nie spodziewajmy się pokazu fajerwerków z Hobbitonu. Gra ma spore wymagania sprzętowe. Na słabszych komputerach animacja znacznie zwalnia, gdy tylko na ekranie pojawia się kilku przeciwników.

Do nielicznych zalet Władcy pierścieni należy również niezła muzyka. Świetnie uzupełnia akcję i słuchamy jej z prawdziwą przyjemnością.

POLSKA WERSJA

Polska wersja jest słaba, przede wszystkim ze względu na fatalny dubbing. Dobrze brzmią tylko głosy kilku postaci drugoplanowych, na przykład Lobelii Baggins z Sackville czy niesympatycznego Teda Sandymana.

A co z Drużyną? Frodo jest mydłkowaty, a głos Aragorna pasuje raczej zdenerwowanemu kierownikowi ogródków działkowych niż potomkowi królów. Piskliwego głosiku Sama Gamgee nie daje się po prostu wytrzymać i marzymy tylko o tym, żeby hobbit wreszcie przestał trajkotać. Najwyraźniej aktorzy nie przygotowali się do nagrań, a na dodatek nie czytali książki! Szkoda, że tak ważne zadanie okazało się zbyt trudne dla polskiego wydawcy.

DETALE



Uważamy na kolor wskaźnika zagrożenia. Biały świadczy o tym, że pozostajemy niezauważeni. Kiedy wskaźnik zmienia kolor na żółty, wróg wie, że ktoś jest w okolicy i szuka nas. Czerwony kolor oznacza poważne problemy: wróg nas atakuje!



Ekran ekwipunku otwieramy klawiszem [I]. Jego obsługa jest prosta. Wystarcza naciskać klawisze odpowiadające za poruszanie postaci. Niestety leczenie naszej postaci jest trudne, bo ekran zamyka się po każdorazowym użyciu przedmiotu

WERDYKT

Władca pierścieni: Drużyna Pierścienia to słaba zręcznościówka. Dzieło Tolkiena zasługuje na ciekawszą i bardziej dopracowaną grę. I taka gra istnieje, szkoda, że tylko na konsole. Strzeżmy się jej nieudolnych podróbek, do których należy pecetowy Władca pierścieni.

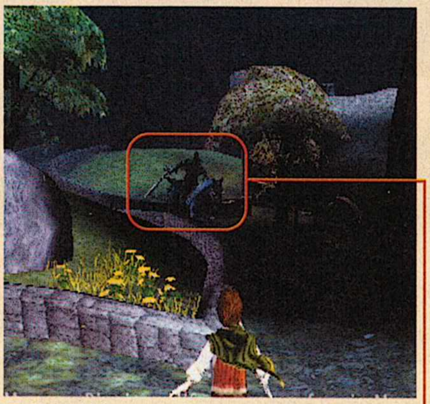
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – podstawowy atak
- Prawy przycisk myszy – drugi sposób ataku
- Spacja – skok (Frodo), kopnięcie (Aragorn)
- [W] [S] – ruch do przodu/tyłu
- [A] [D] – ruch w lewo/prawo
- Lewy [shift] – skradanie się
- Lewy [ctrl] – blok
- [E] – używanie przedmiotów, rozmawianie
- [R] – użycie Pierścienia
- [F] – widok z oczu bohatera

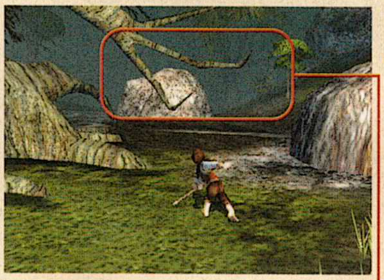
PRZEBIEG GRY



1 Nasza przygoda rozpoczyna się w zacisznym Hobbitonie. Frodo przygotowuje się do wyjazdu w dalekie strony. Przed wyruszeniem w drogę pomagamy sąsiadom i sprzedajemy dom Lobelii



2 Na Hobbiton napadają przerażający Czarni Jeźdźcy. Frodo porzuca przygotowania i próbuje wymknąć się z wioski. To niebezpieczne zadanie, wykrycie oznacza natychmiastową śmierć



3 W Mrocznej Puszczy walczymy ze Staruchą Wierzbą. To potężne drzewo uwięziło naszych kompanów. Walimy ją kijem po gałęziach



4 Gdy wrogów jest dużo, Frodo zakłada Pierścień. Staje się niewidzialny, ale jego wskaźnik czystości szybko spada. Gdy dochodzi do zera, przegrywamy



5 Po przygodach Froda przychodzi czas na Aragorna. Obieżyświat stawia na walkę. Gdy przewraca wroga na ziemię, dobija go pchnięciem. Uważamy na pozostałych przeciwników!



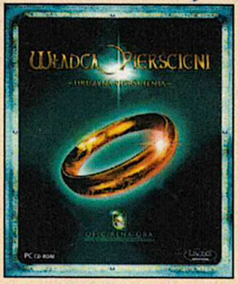
6 Do akcji wchodzi Gandalf. Niestety zna tylko kilka czarów, które na dodatek szybko zużywają jego magiczną energię. Dlatego najczęściej walczymy wręcz potężnym mieczem Glamdringiem



7 Każda z postaci atakuje wrogów z odległości. Frodo rzuca kamieniami, Aragorn strzela z łuku, a Gandalf rzuca czary. Najwygodniej celujemy, oglądając akcję oczami naszego bohatera

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Władca pierścieni Drużyna Pierścienia



Producent: Black Label
Wydawca w Polsce: Play it!

POLSKA WERSJA · OD 12 LAT

- platforma testowa → Windows 95/98
- wersja na GameCube'a → jest
- wersja na PlayStation 2 → jest
- wersja na Xboxa → jest
- poziom trudności → dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**

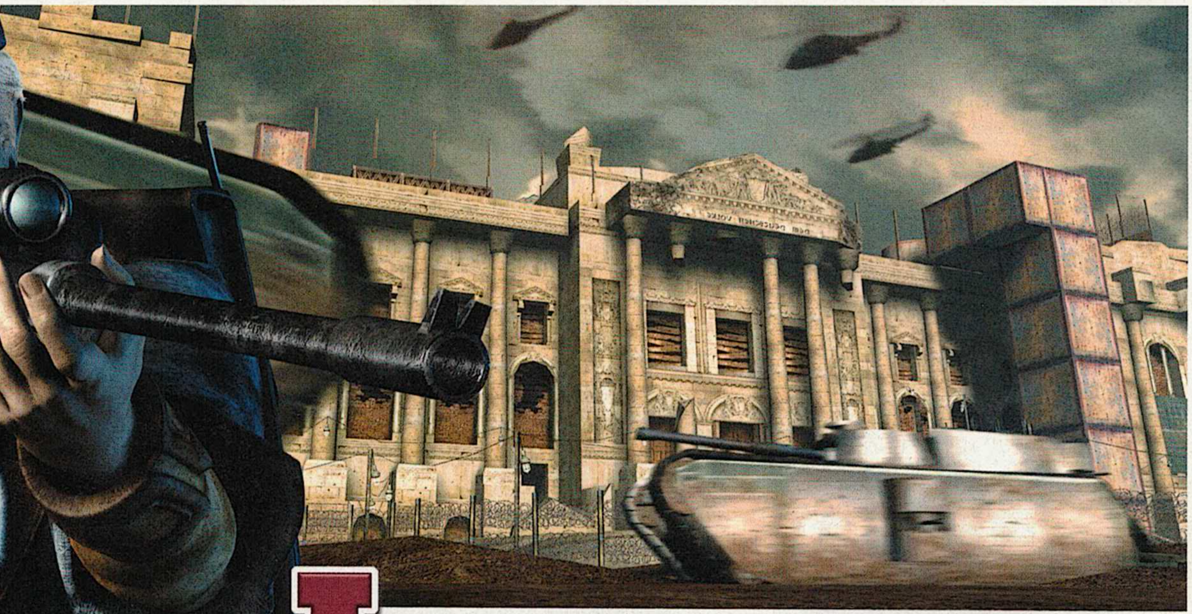
Trylogia Tolkiena stanowi fantastyczny materiał na grę, Drużyna Pierścienia to klasyczny wzorzec drużyny z gry fabularnej, zaś ta rąbanka to typowy przykład zarżnięcia świetnego tematu przez chciwość producentów

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,06**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dostateczna**	**3,14**
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,83**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 33) 811 91 80	5
Serwis online	1,0%	www.play-it.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (800 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	dostateczna	3,41
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dostateczna**	**3,41**
Cena/Jakość	**niedostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129,99 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**109,00 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129,99 zł/3,41 = 38,12 = niedostateczna





Iron Storm[1]

Gra zręcznościowa | Rewolucja październikowa zakończyła się porażką, a o Hitlerze i Stalinie nikt nie słyszał. Ale i tak ze wschodu nadciąga zagłada

TREŚĆ GRY

Jest rok 1964. Od pięćdziesięciu lat na świecie toczy się pierwsza wojna światowa. Rewolucja w Rosji nie powiodła się, a do władzy doszedł baron Ungern. Stworzył on potężne Imperium Ruso-Mongolskie. Armia Aliancka Zjednoczonej Europy i Ameryki wykrwawia się w bezsensownych atakach i przegrywa z nawałą wojsk mongolskich. Co gorsza jej wrogowie pracują nad nową bronią.

Wcielamy się w postać podpułkownika Jamesa Andersona. To prawdziwy jednoosobowy pluton egzekucyjny, który radzi sobie w każdych warunkach, pozostawiając jedynie dymiące zgliszcza i stosy zwłok. Tym razem zadanie jest jednak trudniejsze niż zwykle. James ma przedostać się przez linię frontu poza linię umocnień wroga, znaleźć tajne laboratorium, wykraść plany, zabić naukowców i ocalić świat.

Osadzenie akcji w alternatywnej rzeczywistości to doskonały pomysł. Szkoda jednak, że z logiką jest już znacznie gorzej. Gra jest pełna niekonsekwencji. Wojna pozycyjna prowadzona z okopów nie mogłaby toczyć się w świecie, w którym po niebie latają pancerne helikoptery. Nikt po pięćdziesięciu latach wojny nie wydawałby piechocie rozkazu nieustannego szturmowania tak silnych jak w grze umocnień, wiedząc o niszczącej sile ognia potężnych karabinów maszynowych. Nikt nie umieściłby tajnego laboratorium w pobliżu linii frontu. Skąd w latach sześćdziesiątych, zwłaszcza w świecie zniszczonym wojną, celowniki laserowe? W grze, której autorzy chcą przedstawiać spójną wizję alternatywnej rzeczywistości, takie potknięcia nie powinny mieć miejsca.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – drugi tryb strzelania
- Trzeci przycisk myszy i [A] [D] – wychylanie się
- [W] [A] [S] [D] – poruszanie się
- [ctrl] – chodzenie
- Spacja – skok
- [C] – kucanie
- [F] – latarka
- [alt] – zmiana kamery
- Enter – używanie przedmiotów
- [1] do [-] – wybór broni
- [del] – wyrzucenie broni



1 Akcję gry oglądamy najczęściej okiem Jamesa Andersona – z tej perspektywy najłatwiej celować podczas częstych strzelanin



2 Zewnętrzna kamera ułatwia nam orientację w terenie, ale bardzo utrudnia celowanie. Używamy jej podczas misji, w których musimy się przekradać

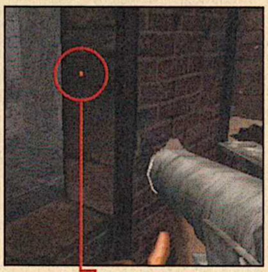
TECHNIKALIA

Iron Storm plastycznie przedstawia wizję Europy zniszczonej pięćdziesięcioma latami wojny. Okopy zryte setkami pocisków, dziwaczne projekty czołgów i zniszczone miasta przypominają nam o tym, że ten świat nie zna pokoju. Gdy przekradamy się przez linię frontu, niemal czujemy błoto wbijające się pod ubranie.

Niestety o ile przemierzane przez nas okolice wykonano doskonale, to już projekty postaci i ich animacja wołają o pomstę do nieba. Żołnierze wroga występują w kilku podstawowych odmianach i jeden od drugiego nie różni się nawet kolorem guzików. Mamy przez to wrażenie, jakbyśmy walczyli z armią nieporadnych klonów, gdyż postacie poruszają się pokracznie.

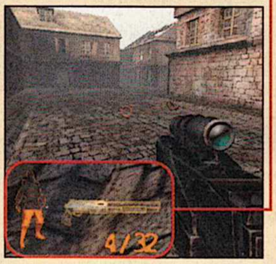
Przeciwnicy obdarzeni niezłą sztuczną inteligencją są tym groźniejsi, że potrafią zauważyć naszego bohatera z odległości kilometra w zacinającym deszczu. Z tego powodu podkradanie się do wrogów jest niemożliwe. Tylko w miejscach, w których zostało to zaplanowane przez twórców, mamy szansę przemknąć niezauważeni. Strażnicy stoją tyłem i nie reagują, dopóki nie zostają zaatakowani. Co ciekawe, jeden strzał z wytłumionego pistoletu do samotnego wroga wywołuje alarm w całej okolicy. A przeciwnicy od razu wiedzą, gdzie nas szukać.

DETALE



Ta kropka ⊙ to światło lasera zamontowanego na strzelbie snajperskiej trzymanej przez wroga. Dostrzegając ją wcześniej, często ratujemy życie, dlatego uważnie się rozglądamy

Przełączanie broni jest zbyt skomplikowane. Nasz wybór ⊙ zatwierdzamy jeszcze klawiszem strzału. Jednocześnie często niechcący zmieniamy trzymany w rękach przedmiot



Iron Storm wymaga szybkiego komputera. Na słabszych daje się grać dopiero po wyłączeniu wielu efektów graficznych, ale gdy na ekranie pojawia się kilku przeciwników, animacja i tak wyraźnie zwalnia.

POLSKA WERSJA

Polski wydawca zdecydował się na częściowe tylko przetłumaczenie gry, słyszymy zatem oryginalnych, angielskich lektorów. Po polsku są podpisy pojawiające się w trakcie dialogów i napisy w menu. Cieszy to graczy władających angielskim, ale tym, którzy go nie znają, psuje nieco wrażenia z gry.

Jakość tłumaczenia **GRY** uznają za dobrą. Są w nim co prawda językowe potknięcia, ale nie śmieszą i nie zmieniają sensu wypowiadanych kwestii.

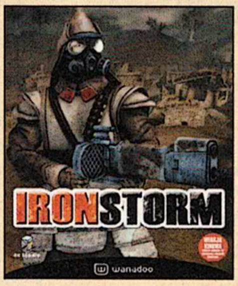
WERDYKT

Iron Storm to niezwykle brutalna gra. Ciała żołnierzy rozrywane są na obrzydliwe strzępy, a krew leje się gęsto. Wszechwiedząca sztuczna inteligencja naszych przeciwników sprawia, że często zapisujemy i odczytujemy stan gry. Dosłownie co chwilę giniemy od kul snajperów. To gra dla wyjadaczy, którzy zniszczyli niejedną myszkę, grając w strzelaniny.

Znakomity pomysł niekończącej się wojny psuje niestety stereotypowa fabuła, błędy i brak logiki w obrazie świata. Mogło być wspaniale, ale jest tylko przeciętnie.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Iron Storm



Producent: Wanadoo
Wydawca w Polsce: CD Projekt

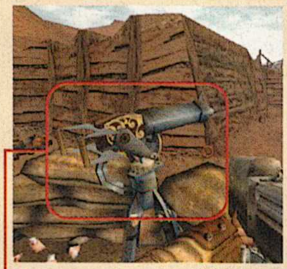
POLSKA WERSJA · OD 15 LAT

platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
Rewelacyjny pomysł przeniesienia akcji w alternatywną rzeczywistość bledniе wobec błędów logicznych. Oszukańcze zachowania wrogów odbierają przyjemność z gry, która mogłaby podbić listy przebojów			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,11**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymagane 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/16	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**2,83**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (995 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	dobra	3,96
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,96**
Cena/Jakość		mierna	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99,90 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **85,00 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/3,96 = 25,23 = mierna

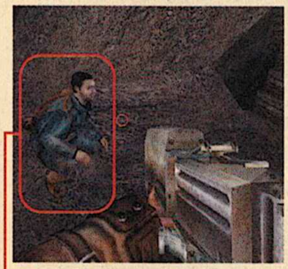
PRZEBIEG GRY



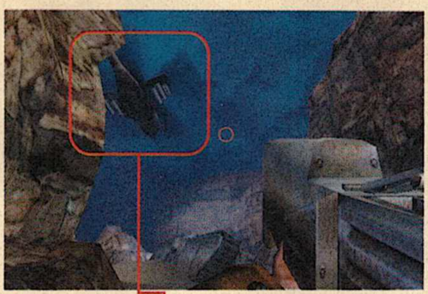
3 Czasem używamy ciężkich karabinów maszynowych wroga ⊙. Daje nam to przewagę w większych strzelaninach



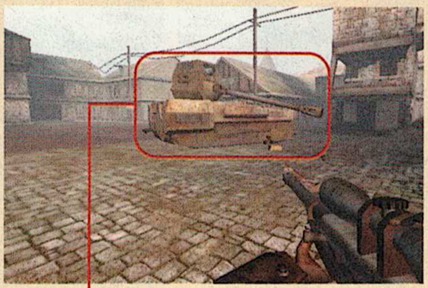
4 Aby lepiej zorientować się w sytuacji, oglądamy wiadomości pokazywane w prymitywnych telewizorach



5 W walce pomagają nam inni żołnierze ⊙, ale są mięsem armatnim – odwracają tylko uwagę przeciwników



6 Gdy helikopter ⊙ oświetla naszego bohatera reflektorem, jest już po nas. Przed ciężkimi karabinami i wyrzutniami rakiet nie daje się uciec



7 Czołg ⊙ jest niebezpieczny, ale załoga ma małe pole widzenia. Eliminujemy go, podkładając pod gąsienicami miny przeciwpiechotne

'Po łacinie: Cała Europa. Wymowa: europa universalis

PRZEBIEG GRY



1 Wszystkie moce produkcyjne 1 kraju przeznaczane są na utrzymanie poziomu życia obywateli 2, produkcję zapasów 3, badania naukowe 4 oraz powoływanie jednostek 5. Do produkcji konieczne są surowce 6. Część wydobywamy sami 7, ale resztę importujemy, zawierając porozumienia handlowe 8



2 Nasi naukowcy pracują nad zwiększeniem wydajności przemysłu i udoskonaleniem różnych rodzajów broni. Opracowanie wynalazku trwa długo 1, ale po jego zakończeniu otrzymujemy dostęp do kolejnych 2. W grze opracowujemy także nowe rodzaje broni: rakietową i atomową 3



3 Jako niewielkie państwo mamy małe możliwości działania, gdyż co miesiąc dostajemy mało punktów dyplomacji 1. Nie możemy wypowiedzieć wojny nawet słabej Litwie, bowiem poparcie przez naszych obywateli działań wojennych jest niskie 2. Mocarstwa mają znacznie większe możliwości działania 3

4 Nowoczesne uzbrojenie sprawdzamy na polu walki. Oprócz niego liczą się zdolności dowódcze generała 1 oraz rodzaj organizacji oddziałów. Choć przeciwnik broni się w górach 2, a na dodatek atakujemy podczas deszczu 3, nasze dywizje są liczniejsze i lepiej zorganizowane 4. Przeciwnik po osiągnięciu zerowej organizacji ucieka z pola bitwy i znika z mapy, bo nie ma prowincji, do której może się wycofać. To dodatkowy zysk z atakowania wroga z kilku stron naraz





5 Po zdobyciu niemal całego państwa zagarniamy jego terytorium. Kiedy w czasie wojny zajmujemy większą część ziem przeciwnika, jeśli chcemy, zawieramy pokój i oddajemy władzę nad podbitym krajem zależnemu od nas rządowi



6 Duże państwo w niepewnych czasach wymaga sporej armii. Jej szkolenie trwa długo. Tak długo, że pojazdy zjeżdżające z fabrycznych taśm są zawsze przestarzałe w stosunku do tego, co już opracowali nasi naukowcy

Europa[1]

Gra strategiczna | Podbijamy pół świata albo rozpaczliwie walczymy o przetrwanie – zależnie od tego, którym krajem rządzimy w przededniu wybuchu drugiej wojny światowej

TREŚĆ GRY

Na początku 1936 roku obejmujemy rządy w jednym z państw świata. Europa jeszcze nie jest gotowa do wojny światowej, ale już podzieliła się na trzy bloki. Wybuch walk pomiędzy nimi jest tylko kwestią czasu.

Sojuszowi faszystowskiemu przewodzą Niemcy, które szybko zwiększają produkcję przemysłową i rozbudowują armię. Wybierając jedno z państw faszystowskich, łatwo rozpoczynamy wojnę, ale musimy walczyć z rosnącym niezadowoleniem we własnych szeregach.

W bloku państw demokratycznych przodują Wielka Brytania. Grając w ich szeregach, na przykład jako Polska, wybieramy trudny los. Ponosimy wysokie wydatki na utrzymanie poziomu życia obywateli, przez co nie stać nas na wielkie zbrojenia. Wojnę wywołujemy dopiero wtedy, gdy popiera ją społeczeństwo, a to dzieje się zwykle wówczas, gdy faszyści już prowadzą wielką ofensywę. Na początku jesteśmy zatem zawsze parę kroków z tyłu.

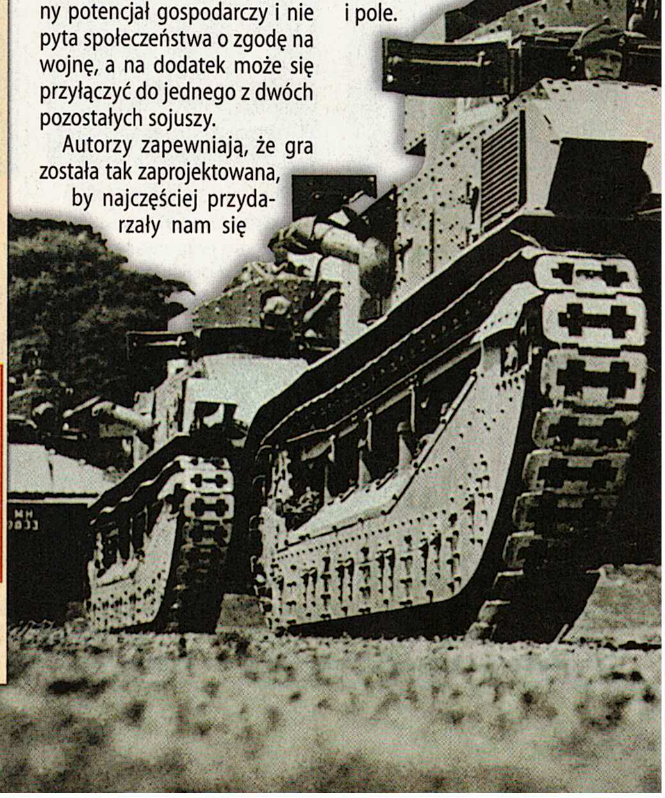
Blok komunistyczny składa się początkowo tylko z ZSRR i Mongolii, ale Rosja ma ogromny potencjał gospodarczy i nie pyta społeczeństwa o zgodę na wojnę, a na dodatek może się przyłączyć do jednego z dwóch pozostałych sojuszy.

Autorzy zapewniają, że gra została tak zaprojektowana, by najczęściej przydarzały nam się rzeczy zgodne z historycznymi realiami. Nie zostaje co prawda podpisany traktat monachijski oznaczający zgodę Anglii i Francji na zajęcie przez Niemcy czechosłowackich Sudetów. Jednak w wypadku ataku Niemiec na Czechosłowację łatwo zawierają one pokój z jej sojusznikami i bez przeszkód zajmują ziemie południowego sąsiada Polski. Niestety trafiają się też całkowicie nieprawdopodobne wydarzenia: bywa, że Stany Zjednoczone przyłączają się do grona państw komunistycznych!

Naszym zadaniem jest przyłączenie się do wybranego bloku państw i opanowanie wraz z nim jak największej liczby kluczowych prowincji, za które są przyznawane punkty. Wygrywa ten z bloków, który do grudnia 1947 roku zajmie prowincje o największej wartości.

TECHNIKALIA

Gra toczy się w czasie rzeczywistym, ale jej tempo dowolnie regulujemy. Obsługa jest prosta – do każdego menu dostajemy się szybko, a jeśli sobie nie radzimy, podpowiedzi objaśniają każdą opcję i pole.



fot. ROGER VIOLLET/EAST NEWS

Universalis II wojna światowa

1

Tworząc grafikę, autorzy też postawili na prostotę. Co prawda mamy kilka rodzajów map: fizyczne, polityczne, pogodowe, sojuszy i gospodarcze, ale wszystkie prezentują się podobnie i nie są plastyczne. Uwagę zwracają fotografie polityków. Rządy krajów tworzą ludzie znani z historii, więc w grze znajdujemy zdjęcia wielu z nich. Menu wynalazków ilustrują ich fotografie, są jednak małe i często niewyraźne.

Oprawa dźwiękowa wypada za to bardzo dobrze. Odgłosy walki są przyzwoite, a muzyka klasyczna doskonale podkreśla monumentalny charakter gry. Podbijając świat, słuchamy 23 utworów, pośród nich znanych kompozycji Wagnera, Czajkowskiego, Griega i Bacha.

Komputer gra agresywnie, często wybierając rozwiązania znane z historii. Na przykład Niemcy szybko zagarniają Austrię. Jeśli odbywa się to zbrojnie, pomagają im Włosi. I tu już brakuje logiki. Jeśli Włosi zajmują prowincję austriacką, Niemcy mają względem swych sojuszników roszczenia terytorialne!



U progu wojny dywizje pancerne składały się głównie z maszyn zwiadowczych. Czołgi średnie, takie jak ten, były rzadkie

DETALE



W skład wojsk lądowych wchodzi dziewięć typów oddziałów: od piechoty i kawalerii po wojska pancerne. Każdą dywizję daje się rozbudować o brygadę artylerii polowej, przeciwpancernej, przeciwlotniczej lub zwiększającą mobilność brygadę saperów



Siły powietrzne składają się z myśliwców, bombowców taktycznych, strategicznych, nurkujących i morskich, a także samolotów torpedowych oraz transportowców



W marynarce znajdujemy wszelkie klasy okrętów wojennych: od lotniskowców po łodzie podwodne. Po morzach i oceanach pływają też uzbrojone statki transportowe

POLSKA WERSJA

Co prawda wydawca przetłumaczył wszystkie teksty włącznie z nazwami prowincji, ale niestety byle jak. Zaraz po uruchomieniu okazuje się, że choć polski wydawca zmienił tytuł gry, na ekranie nadal nazywa się ona po staremu Hearts of Iron. Potem natykamy się na Army Poznań i 1st Infantry, a czarę goryczy przepełniają wszechobecne literówki, błędy składniowe i wyłażące z ramek teksty.

Nawet w nazwie gry jest błąd: druga wojna światowa była co prawda największym konfliktem zbrojnym w historii, ale to nie powód, by pisać ją wielką literą!

WERDYKT

Szkoda, że punkty przydzielane są tylko blokom państw – grając Polską, nie poznajemy ocenny naszych poczynań. Gra pokazuje jednak, jak ciężki jest los państwa wciśniętego między dwa mocarstwa, dobrze oddaje atmosferę epoki i ograniczenia państw dążących do wojny.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie oddziału albo opcji
- Prawy przycisk myszy – wskazanie celu przemarszu lub ataku
- F1 – wyniki
- F2 – okno rządu
- F6 – przegląd dowódców
- F10 – menu główne
- F12 – czat (w trybie dla wielu graczy)
- przybliżanie/oddalanie mapy
- poszukiwanie prowincji o wskazanej nazwie
- Home – centrowanie mapy na stolicy
- przesuwanie mapy

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Europa Universalis II wojna światowa



Producent: Paradox Entertainment
Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA · OD 12 LAT

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50,0%	bardzo dobra	5,00

Z tabel, zestawień i map dociera do nas smutna prawda: o losach świata decydują mocarstwa. Nie będzie defilady ułanów w Berlinie. Rzetelna, mało efektowna, poważna... czy to jeszcze gra? Tak – przecież nas wciąga!

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	18,0%	bardzo dobra	4,56
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	7,0%	dobra	4,00
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/siedmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	celujące	5,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	5,25
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (350 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,85**
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w tłumaczeniu	-0,2

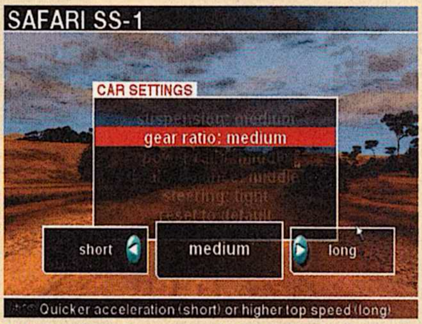
OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,65**
Cena/Jakość	**dostateczna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99,90 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	85zł – Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,65 = 21,48 = dostateczna

RalliSport Challenge

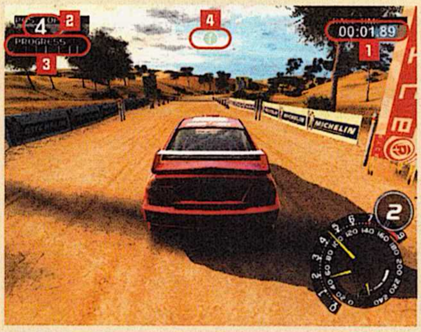
PRZEBIEG GRY



1 Przed rajdem wybieramy najodpowiedniejszy samochód. Szczególną uwagę zwracamy na jego masę [1], napęd [2] i liczbę koni mechanicznych [3]



2 Poznajemy trasę na podglądzie i zmieniamy ustawienia auta. Wybór jest niewielki, a wpływ decyzji na zachowanie wozu – znikomy



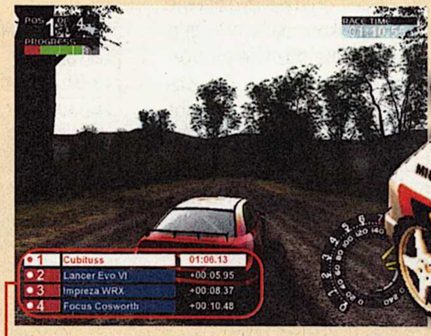
3 Ruszamy. Na ekranie widzimy nasz czas [1], pozycję, którą zajmujemy w stawce zawodników [2] i nasze postępy na trasie [3]. Pilot informuje, jaki zakręt jest przed nami [4]



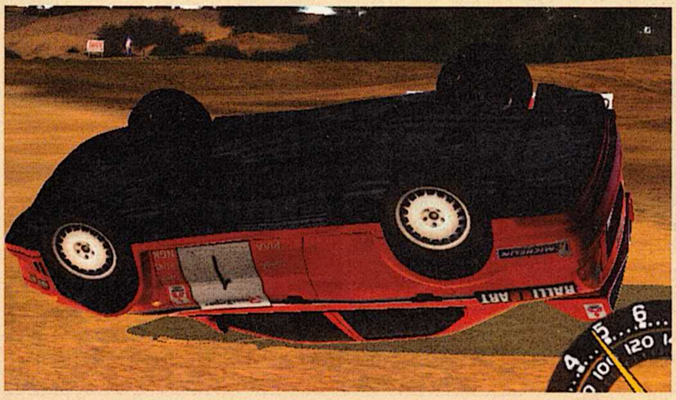
4 Po każdym rodzaju nawierzchni jeździmy inaczej. Na torze lodowym nie dotykamy hamulców, zaś w zakręt wchodzimy, stawiając wóz bokiem do kierunku, w którym ustawiona jest kamera



5 W rajdach o dużym kącie nachylenia trasy polegamy na informacjach pilota, ponieważ widzimy tylko krótki fragment drogi. Poznajemy niuanse danej trasy w kolejnych próbach



6 Na punktach kontrolnych sprawdzamy nasz czas oraz czasy przeciwników. Na początku wygrywamy bez problemów, ale w miarę postępów w grze nasi rywale jeżdżą coraz lepiej



7 Dachowanie nie oznacza końca rajdu, inaczej niż w rzeczywistości. Za naciśnięciem jednego klawisza niewidzialna ręka z powrotem ustawia nasz samochód na czterech kołach. Jednak mimo że jedziemy dalej, jesteśmy w gorszej sytuacji – stracony czas trudno odrobić

Gra zręcznościowa | **Oto dowód, że gdzieś pomiędzy zręcznościówką a symulatorem biegnie odcinek specjalny o wysokiej grywalności**

TREŚĆ GRY

Już od dawna nie graliśmy na pecetach w żadną porządną grę rajdową, z zazdrością spoglądając na właścicieli PlayStation 2 śmigających w Gran Turismo 3. Gdy RalliSport Challenge pojawił się na Xboxa, spodobał się graczom. Czy wersja pecetowa też jest skazana na sukces?

Gra koncentruje się na przede wszystkim na przedstawieniu zmagań rajdowych, ale jeździmy również w klasycznych wyścigach rozgrywanych na zamkniętych torach. Najlepsza zabawa czeka nas w trybie kariery, gdzie przejeżdżamy kolejne rajdy i walczymy o punkty z przeciwnikami. Wygrywając imprezy, zarabiamy coraz więcej punktów do ogólnego rankingu i odblokowujemy coraz nowsze i lepsze samochody. Gdy udaje nam się awansować do wyższej ligi, startujemy w trudniejszych, ale jednocześnie ciekawszych wyścigach.

Na torze ścigamy się z konkurentami, na odcinkach specjalnych widzimy tylko czas – nasz i rywali. Podczas klasycznych rajdów towarzyszy nam pilot, który mówi, jakich zakrętów i niespodzianek mamy się spodziewać. Jego uwagi są przydatne. Na przykład ostrzeżenie przed drzewami rosnącymi po wewnętrznej stronie zakrętu powstrzymuje nas od ścinania go. Czasami jednak pilot się myli lub zapomina



o jakimś zakręcie, więc nie ufamy mu bezgranicznie.

Najlepszym sposobem na uniknięcie wypadku jest nauczenie się trasy na pamięć, ale jeśli mamy wprawę w prowadzeniu danego auta, często wygrywamy nawet na nieznanej trasie. Jesteśmy sami, więc nie przejmujemy się samochodami rywali. Dostajemy informacje o ich międzyczasach i naszej aktualnej pozycji.

Podczas wyścigów na zamkniętych torach walczymy koło w koło z trzema rywalami w innych samochodach. Nasz pilot milczy wówczas jak grób, a my polegamy wyłącznie na niewielkiej mapce toru, na której zaznaczono pozycje wszystkich samochodów.

Uważamy na stłuczki, bo często kończą się lądowaniem w rowie. Wypadki na szczęście nie są tak groźne jak w rzeczywistości. Jeśli samochód zaczyna spadać w przepaść, naciśnięciem jednego klawisza stawiamy go z powrotem na torze. Oczywiście wtedy rozpędzamy się od zera, więc rywale często wykorzystują nasz błąd i wyprzedzają nas.

TECHNIKALIA

Grafika już na Xboxie zapierała dech w piersiach. Teraz dzięki zdecydowanie ostrzejszemu obrazowi na monitorze wygląda obłędnie. Nie było jeszcze gry, w której widzielibyśmy tak fantastyczną grę światła na oblodzonej powierzchni i dynamicznych cieni zależnych od pory dnia. Gdy w strugach deszczu ścigamy się po błotnistych drogach, boki karoserii naszego auta stają się coraz brudniejsze. Słońce oślepia nas, gdy jedziemy w jego kierunku po pustyni.

Dobrze odwzorowano uszkodzenia auta – po silniejszych zderzeniach wypadają boczne szyby, gną się blachy i rozpadają klosze przednich i tylnych świateł. Niestety nie gubimy żadnych elementów samochodu, więc nie wiemy do końca, ile stłuczek wytrzyma jeszcze nasza pokiereszowana maszyna.

Wielość tras rajdów to efekt drobnego oszustwa ze strony programistów. Większość z nich zwiedzamy bowiem kilkakrotnie. Często dany rajd różni się od poprzedniego tylko dwoma czy trzema zakrętami, w innych wypadkach jedziemy w przeciwnym kierunku niż poprzednio. Szkoda, że autorzy uciekają się do takich sztuczek zamiast stworzyć większą liczbę tras.

Model jazdy stanowi kompromis pomiędzy realizmem a czystą zabawą. Auta niemal bez przerwy jadą w poślizgu, zaś dachowania zdarzają się rzadko. W zakręty nawet na lodzie wchodzimy z nieprawdopodobną prędkością i wydostajemy się z opresji, nawet nie dotykając hamulca.

Każdy z samochodów zachowuje się na drodze inaczej. Wyraźnie odczywamy różnice pomiędzy autami z różnymi systemami napędu. W trybie kariery nie wybieramy jednego tylko samochodu, zmieniamy je w zależności od tego, w jakim wyścigu mamy zamiar startować. Na trasy o dużym nachyleniu wybieramy auta przystosowane do pokonywania wzniesień – z krótkimi przełożeniami i dobrym przyspieszeniem. Na rajdy po pustyni samochody ze sztywnym zawieszeniem i napędem na cztery koła.

Przed każdym wyścigiem modyfikujemy ustawienia auta, ale mamy stanowczo zbyt małe możliwości. Są tylko trzy sposoby zestopniowania skrzyni biegów – to skandal! Dlaczego nie daje się zmienić długości każdego biegu z osobna?!

Ukryte auta, które odblokowujemy w trakcie gry, nierzadko są kiepskie. Na przykład Citroen Kit Car ma dużo słabsze parametry niż samochody dostępne od początku gry. Potwierdza to na zakrętach, zachowując się dużo gorzej od ogólnie dostępnych aut.

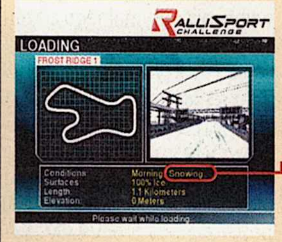
STEROWANIE

- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- ↑ – przyspieszanie
- ↓ – hamowanie/bieg wsteczny
- A – zmiana biegu na wyższy
- Z – zmiana biegu na niższy
- Spacja – hamulec ręczny
- C – zmiana kamery
- Ctrl – spojrzenie wstecz
- Enter – powrót na tor

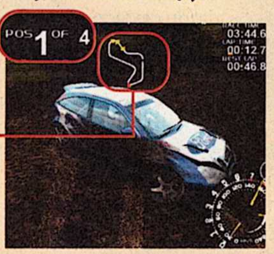
WERDYKT

Pomimo błędów i uproszczeń RalliSport Challenge daje mnóstwo frajdy wszystkim miłośnikom komputerowych sportów samochodowych. Tej grze daleko do symulacji, ale nie jest ona prymitywną zręcznościówką – to rozsądny kompromis. Niestety angielska wersja językowa i niedorzecznie wysoka cena sprawiają, że zbyt mało osób pozna tę naprawdę solidną, udaną grę.

DETALE



Przed każdym wyścigiem czytamy informacje o trasie i do nich dopasowujemy ustawienia samochodu (na przykład rodzaj zakładanych opon). Jeśli pada śnieg, pamiętamy o tym, że na oponach przeznaczonych do jazdy po lodzie nasz samochód będzie gorzej wchodził w zakręty



Poobijany, brudny, ale na pierwszym miejscu! Na zamkniętych trasach co chwilę sprawdzamy, gdzie są przeciwnicy. Dzięki temu wiemy, czy powinniśmy jechać agresywnie czy bezpiecznie



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

RalliSport Challenge



Producent: DICE/Microsoft
Wydawca w Polsce: APN Promise

ANGIELSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	jest
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

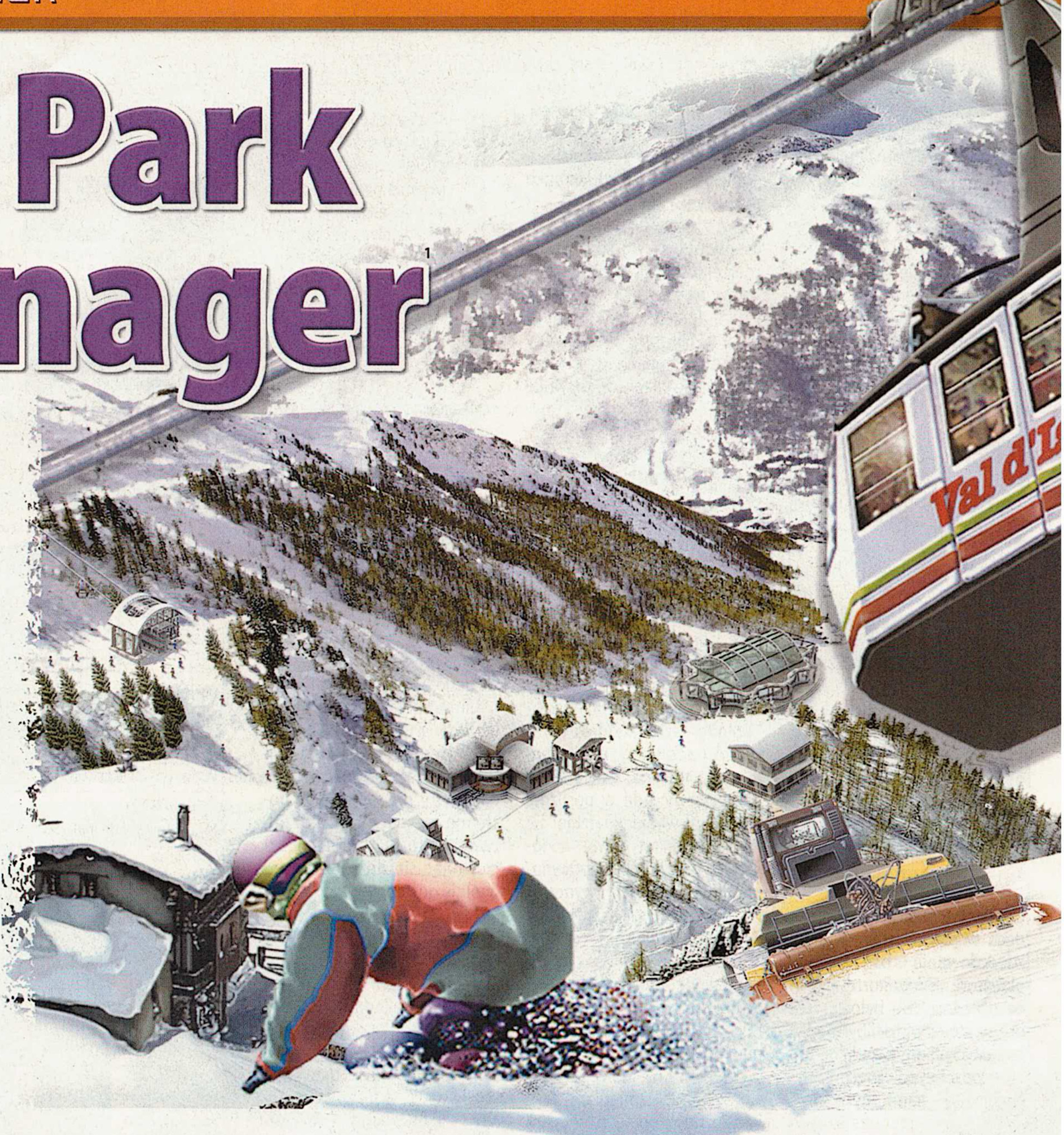
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**celująca**	**6,00**

Udane połączenie zręcznościówki i symulacji, które doskonale wypełni nam czas oczekiwania na Colin McRae Rally 3.0. Jak zwykle w wypadku gier Microsoftu ogólnie dobry obraz psuje porażająco wysoka cena

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,44**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**3,57**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/czterech	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,00**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	0801 308 801	5
Serwis online	1,0%	www.microsoft.com/Poland	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,38**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1730 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,11**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 5,11**
Cena/Jakość	**niedostateczna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**143 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł/5,11 = 31,15 = niedostateczna

Ski Park Manager[1]



Gra strategiczna | Turyści gromadnie opuszczają ten kurort narciarski. Wcale im się nie dziwimy, niestety

TREŚĆ GRY

Jako dyrektor górskiego kurortu narciarskiego staramy się zarobić na przyjezdnych. Turyści mają zróżnicowane potrzeby: jedni chcą jeździć na nartach, inni na sankach, jeszcze inni spacerować. Mają za to jedną wspólną cechę: są wiecznie niezadowoleni. Narzekają na pragnienie, stojąc o dwa kroki od budki z napojami, a przejście kilkunastu metrów do wyciągu przyprawia ich o ciężką depresję. Zmagamy się z niewiele znaczącymi detalami, na przykład takim ustawieniem wyciągu, żeby się do niego zjeżdżało, a nie dochodziło. Ogromne możliwości gry giną pod lawiną nieistotnych szczegółów.

Wybieramy spośród kilku rodzajów kwater i sklepów o regulowanej jakości usług i cenach, a na wieczorne harce przygotowujemy kina i kręgielnie. Aktywność turystów zależy od pogody. Gdy robi się zbyt ciepło, ratujemy się armatkami śnieżnymi. Zatrudniamy medyków opatrujących rannych oraz techników, którzy opiekują się wyciągami. O dziwo nasz kurort prowadzi badania naukowe i zajmowanie się również tym detalem przepełnia czarę goryczy. Nie sposób zapanować nad narciarskim chaosem. Zamiast dopracować podstawy, twórcy zasypali nas mnóstwem opcji. Co gorsza misje nie łączą się w kampanię, a zabawa na pojedynczej mapie jest nużąca.

Ski Park Manager aż prosi się o samouczek, którego jednak w grze nie znajdujemy. Bez niego poznanie mętnych zasad gry trwa godzinami: denerwujemy się, bezskutecznie próbując zadowolić turystów. Stan rzeczy pogarsza fatalna, siląca się na humor instrukcja. Przedstawia ona pobieżnie funkcje gry i przebieg rozgrywki, niemal całkiem pomijając praktyczne porady.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy + ruch myszy – przesuwanie mapy
- Lewy przycisk myszy – zaznaczenie budynku, pracownika lub turysty
- Prawy przycisk myszy – wywołanie menu

TECHNIKALIA

Przemieszczamy się po mapie w wyjątkowo niewygodny sposób. Aby przesunąć obraz, poruszamy myszą, trzymając lewy przycisk. Nie wystarcza podjechać kursorem do krawędzi ekranu. Gdy chcemy zmienić kierunek, z którego patrzymy, Ski Park poddaje nas testowi na orientację. Po zmianie kąta widzenia mapa ustawia się tak, że przez dłuższą chwilę nie wiemy, skąd patrzymy. Dopiero po oddaleniu widoku orientujemy się, dokąd powędrowała kamera. Zbliżenie jest regulowane, ale nie daje się do tego użyć pokrętła myszy. Menu budowy mamy pod prawym przyciskiem myszy, ale by dostać się do budynków, klikamy kilka razy. To niewygodne rozwiązanie.

Stoki narciarskie w Ski Park Managerze są tym lepsze, im dłuższe i lepiej poprowadzone. I tu dopiero zaczynają się prawdziwe schody. Stworzenie dobrego zjazdu graniczy z cudem, nawet gdy dokładnie wiemy, co chcemy osiągnąć. Główną przeszkodę stanowi źle dobrany system wyświetlania grafiki, w którym nie sterujemy swobodnie widokiem i patrzymy na nasz kurort pod jednym z tylko czterech kątów. Na takim dwuwymiarowym obrazie nie daje się dokładnie ocenić, gdzie teren opada, a gdzie się wznosi. Niewiele pomagają informacje o spadkach i wzniesieniach wyświetlane podczas tworzenia tras.

Sprawę ostatecznie kładą narciarze. Niezależnie od doświadczenia niemal nigdy nie wybierają optymalnego zjazdu, tylko jadą tajemniczymi zakosami i zatrzymują się na każdym najdrobniejszym wzgórku na trasie. Teoretycznie do poprawienia stoku wystarcza użyć funkcji kształtowania terenu, ale działa ona jeszcze gorzej niż pozostałe. Gdy próbujemy za jej pomocą wymodelować zjazd, najczęściej kończy się to stworzeniem stromej piramidy albo wykopaniem głębokiej studni.

Brak kontroli nad tempem upływu czasu powoduje, że wszystkie decyzje musimy podejmować w biegu, bez zastanowienia. To ostatni, śmiertelny cios zadany grywalności.

POLSKA WERSJA

Tekstów jest mało, ale tłumacze i tak namieszali. Z przewodnika po panoramie ośrodka zrobiono panoramiczny przewodnik. Zdarzają się też błędy składni.

Z menu Start mamy dostęp do strony WWW z poradami w czterech językach. Brak wśród nich polskiego, co wobec marnej instrukcji zakrawa na skandal.

Jednostki miar są amerykańskie: grubość śniegu podano w calach, a temperaturę w stopniach Fahrenheita. Wysokości są w metrach, ale nie przeliczono ich ze stóp: góry w grze są wyższe niż Himalaje!

WERDYKT

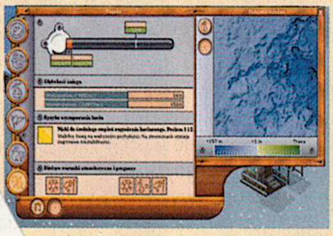
To nieudana gra. Zamiast planować rozwój, pocimy się, projektując na oślep trasę i złościmy na bezsensowne pretensje narciarzy. **GRY** odradzają jej zakup pomimo niskiej ceny.

[1] Ang. Zarządca ośrodka narciarskiego. Wymowa: ski park menedżer

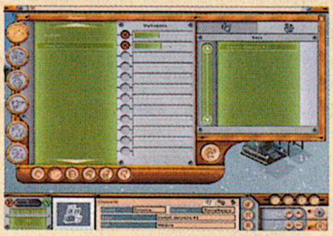


Francuski kurort Val d'Isère pozwolił użyć swej nazwy w grze. Fatalna decyzja!

DETALE

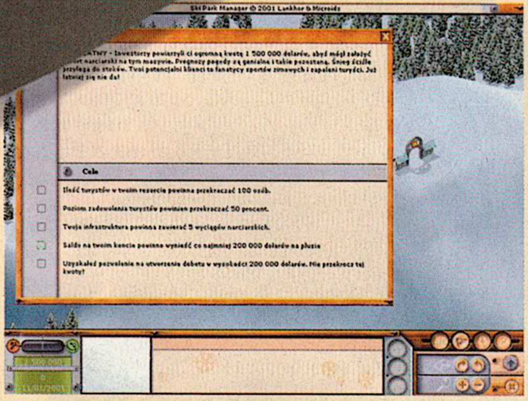


Turystom źle się jeździ po łysych lub zasypanych kopnym śniegiem stokach. Po wybudowaniu centrum meteorologicznego poznajemy warunki pogodowe. Dzięki temu przygotowujemy się na wszystkie kaprysy aury



Aby utrzymywać wysoką jakość tras zjazdowych, zatrudniamy dozorców, którzy usuwają nadmiar śniegu i ostrzegają przed lawinami

PRZEBIEG GRY



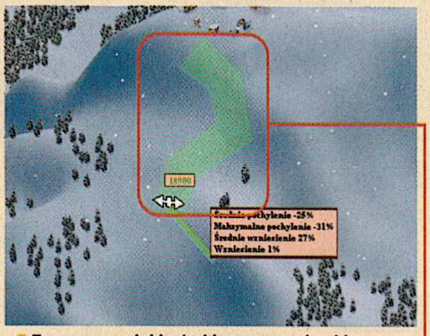
1 Gramy na jednej z trzydziestu map. Każda z nich ma trzy warianty rozgrywki różniące się poziomem trudności



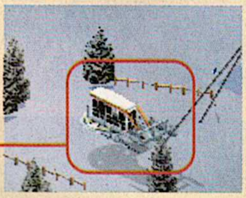
2 Goście nadchodzą przez bramę, której pozycja jest stała dla każdej mapy. Wszystko budujemy obok bramy, inaczej turyści już na starcie zaczynają się denerwować



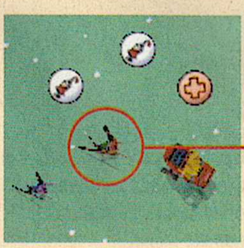
3 Stawiamy dla gości kwatery i lokale gastronomiczne. Pamiętamy również o wypożyczalniach sprzętu narciarskiego i sklepach



4 Tworzymy szlaki górskie oraz narciarskie trasy przełajowe i zjazdowe. Stoki oznaczamy kolorem zależnym od ich poziomu trudności



5 Aby turyści nie wspinali się po każdym zjeździe, budujemy wyciągi. Koszt obsługi zależy od prędkości ich działania



6 W kurorcie zdarzają się wypadki. Są to pojedyncze wywrotki, jak również masowe zranienia w wyniku zejścia lawiny po naszych stokach



7 W laboratorium opracowujemy między innymi nowe rodzaje wyciągów 1, kwater 2 oraz jadłodajni 3. Decydujemy, ile pieniędzy z limitu dziesięciu tysięcy przeznaczamy na dane badania

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Ski Park Manager



Producent: Microids
Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA — BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50,0%	niedostateczna	1,00
Wyborny pomysł gry na zimę został całkowicie położony przez fatalne wykonanie. Walka z obsługą gry i źle dobrana oprawa graficzna złoszczą od pierwszych minut zabawy. Szkoda zmarnowanego potencjału			
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dobra	3,56
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	7,0%	dostateczna	2,86
Sterowanie	3,0%	mierne	2
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	celujące	5,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	mierna	1,83
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	niedostateczny	1
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (28 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	mierna	2,48
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w tłumaczeniu	-0,2

OCENA JAKOŚCI	mierna	2,28
Cena/Jakość	bardzo dobra	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	19,99 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	19,99 zł/2,28 = 8,77 = bardzo dobra[1]	

[1]obniżona o jeden stopień

FIM Speedway Grand Prix[1]

Gra sportowa | Gry wyścigowej nie wolno robić na wyścigi, bo cierpią na tym ważne detale. Sam chromowany silnik to za mało, by wygrać zawody

TREŚĆ GRY

Przez wiele lat kibice bardzo popularnego w Polsce żużla nie mogli doczekać się dobrej symulacji tego sportu. Gdy wreszcie powstała FIM Speedway Grand Prix – gra na licencji światowej federacji motorowej – **GRY** witają ją z mieszanymi uczuciami. Cieszy nas, że jest dobra. Martwią niedociągnięcia, przez które jest zaledwie dobra, choć mogła być świetna.

Startujemy w prawdziwym cyklu zawodów Grand Prix – najważniejszej, całosezonowej imprezie żużlowej. W dziewięciu wyścigach walczymy o pieniądze oraz punkty do klasyfikacji generalnej. Niestety opcja kariery nie pozwala nam na stworzenie własnego zawodnika, wybieramy go tylko spomiędzy kilkudziesięciu znanych sportowców. Grand Prix składa się z biegu próbnego oraz trzech wyścigów, w których walczymy o finał. Z każdego biegu do następnej rundy awansują dwaj pierwsi zawodnicy. Wygrana daje nie tylko prestiż, bo za zarobione na torach pieniądze kupujemy części do naszego motocykla: silniki, ramy i komplety kół. To motywuje nas do walki nawet wtedy, gdy mamy już zapewnione zwycięstwo w klasyfikacji generalnej. Pieniądze wkładamy też w naprawę zniszczonych podczas jazdy części maszyny, bo jeśli są w złym stanie, jeździmy wolniej.

Aby nauczyć się prowadzenia motoru, trenujemy na pustym torze. Najważniejsze jest wyczucie momentu i prędkości, z jaką powinniśmy wejść w zakręt. Po opanowaniu tej sztuki pracujemy nad techniką wyprzedzania przeciwników, ale tego uczymy się już we właściwych wyścigach. Nietrudno wtedy o wypadek. Powoduje go nawet lekkie potrącenie motoru lub wjechanie w jego koło, gdy skręca. Kolizje wykluczają nas z wyścigu.

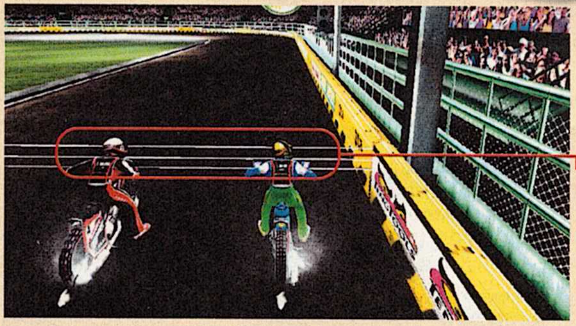
TECHNIKALIA

FIM Speedway Grand Prix wykorzystuje program stworzony dla polskiej strzelaniny Chrome. Jego ogromny potencjał jest widoczny szczególnie w odwzorowaniu ruchu motocykli, ale nie wykorzystano go w pełni. Z jednej strony maszyny na żużlu zachowują się jak



Sądząc po logach sponsorów, modele motocykli powstawały dawno temu. Przecież już od ponad półtora roku Wizja TV jest częścią Cyfry +

PRZEBIEG GRY



1 Naciskamy sprzęgło, dodajemy gazu i czekamy na podniesienie taśmy. Jeśli ruszamy zbyt szybko i dotykamy jej, zostajemy zdyskwalifikowani



2 Taśma poszła w górę! Na pełnym gazie puszczamy sprzęgło i ruszamy z miejsca. Niestety start jest spóźniony i rywale nas wyprzedzili. Gonimy ich!



3 Jeśli mamy szybszy motor niż rywale, błyskawicznie wjeżdżamy w środek stawki. Zajmujemy odpowiednią pozycję i na wirażu atakujemy po wewnętrznej stronie



4 Za późno i za szybko weszliśmy w zakręt. Tylne koło pcha motor do wewnątrz 1, ale pęd wyrzuca nas na zewnątrz zakrętu 2. Hamujemy i poprawiamy tor jazdy



5 Nadrobiliśmy straty. Teraz jesteśmy tuż za liderem. Nasz zawodnik co chwila odwraca się, patrząc, gdzie są rywale. Szkoda, że nic to nam nie daje...

[1] Internationale de Motocyclisme – Międzynarodowej Federacji Motocyklowej, Grand Prix to po francusku wielka nagroda

DETALE



Podczas zawodów dostosowujemy motocykl do warunków na torze. Zmieniamy przełożenie skrzyni biegów i wymieniamy podzespoły. Motor testujemy na treningu



Po wyścigu naprawiamy zużyte części. Za wygrane pieniądze kupujemy nowe lub ulepszamy stare. Lepsze części szybciej się zużywają, więc na zawody bierzemy części zapasowe



Prr, szalony! Zadarty nos utrudnia kierowanie motorem

prawdziwe, zaś starty dostarczają nam mnóstwo emocji – chwila wyczekiwania na podniesienie taśmy, zryw, błyskawiczne przyspieszenie i walka o pierwszy zakręt to najlepsze momenty gry. Bardzo dobrze czujemy też wpływ nowych części na nasz motor. Z drugiej strony jednak zaniedbano ważne detale. Najgorsze są wywrotki: zderzamy się z bandą lub przeciwnikiem i w mgnieniu oka leżymy na ziemi. O dziwo lekki kontakt z płotem nie powoduje utraty stabilności.

Graficy poświęcili dużo uwagi motocyklom, na których widać nawet takie szczegóły, jak osłony zmniejszające bijącą spod kół fontannę żwiru. Ale już żużlowcy, choć mają swoje twarze, są tak bladzi, jakby cierpieli na ciężką niestrawność. Ponuro jest też na torach. Oprócz czterech zawodników na trasie pojawia się tylko jeden sędzia. Innych ludzi widać dopiero podczas dekoracji zwycięzców. Postaci kibiców są mało szczegółowe, a na dodatek tak płaskie, jakby przeżyły bliskie spotkanie z walcem drogowym. Na ekranie brakuje wskaźnika, który pokazywałby pozycję przeciwników.

POLSKA WERSJA

Polska wersja gry została przygotowana poprawnie, denerwuje nas jednak nienaturalnie brzmiący komentarz. Podczas rajdu lektor zwykle milczy, co jakiś czas wymieniając tylko kolejność zawodników. Jego kwestie mają rozmaitą intonację. Efekt jest fatalny: na przykład po pełnym emocji „na prowadzeniu..." słyszymy wypowiadane drewnianym tonem „Gollob". Razi fakt, że wypowiedź budowana jest z dźwiękowych klocków, które do siebie nijak nie pasują. Niesmak budzą też słabe żarty spikera.

WERDYKT

FIM Speedway Grand Prix to obiecująca gra. Niestety sprawia wrażenie napisanej zbyt szybko, by mogła być bardzo dobra. Silny kręgosłup w postaci udanego programu gry to za mało.

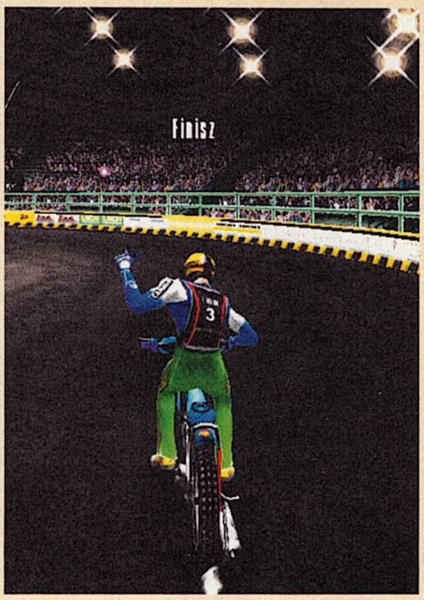
Twórcy nie zatroszczyli się o tak istotne szczegóły, jak wygląd torów i kibiców czy komentarz. Nie dopracowali też mechaniki jazdy. Te braki obniżają jakość FIM Speedway Grand Prix. Miejmy nadzieję, że firma Techland wyciągnie wnioski z tego testu i za jakiś czas zagramy w nową, poprawioną wersję jej żużlowego symulatora.

STEROWANIE

- W – przyspieszanie
- A – skręt w lewo
- D – skręt w prawo
- S – hamowanie
- Spacja – sprzęgło



6 Kolejna szarża na zakręcie nie powiodła się. Wjechaliśmy w motocykl rywala i zaliczyliśmy bolesny upadek! To dla nas koniec jazdy



7 W kolejnym wyścigu wreszcie jesteśmy pierwsi! Dostajemy punkty w rankingu i 10 tysięcy złotych nagrody. Pieniądze wydajemy na sprzęt

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

FIM Speedway Grand Prix



Producent: Techland
Wydawca w Polsce: Techland

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

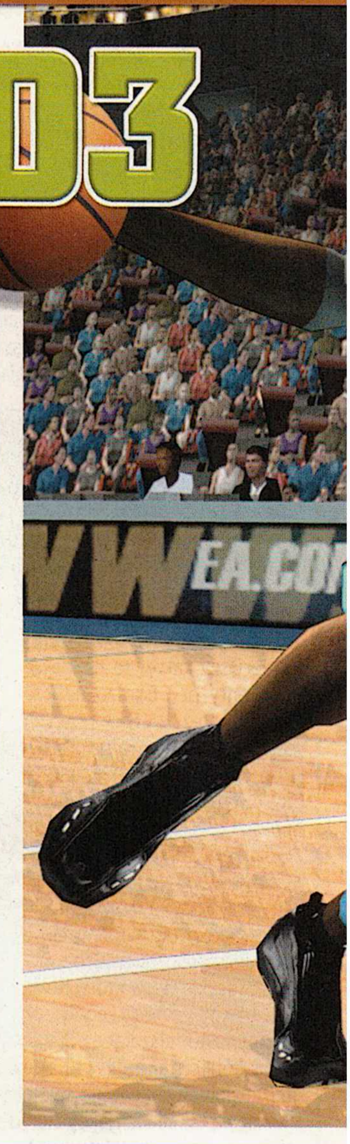
platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
Piękne motocykle, dobre postacie zawodników, przyzwoite tory, niezły model jazdy, drętwa i płaska publiczność, fatalny komentarz. Mamy nadzieję, że w następnej edycji gry poziom zostanie wyrównany w górę			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,39**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,14**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dostateczne**	**3,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	skokowe	2
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 62) 737 27 46	5
Serwis online	1,0%	www.techland.com.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (452 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,01**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,01**
Cena/Jakość	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**67 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,01 = 19,70 = dobra	

NBA Live 2003

Gra sportowa | Po długiej, dwuletniej przerwie ponownie gramy w komputerową koszykówkę. I znów nie możemy się od niej oderwać!



TREŚĆ GRY

NBA Live 2003 pokazuje koszykówkę idealną – taką, jaką widzimy tylko w przerywnikach skomponowanych z najlepszych akcji. Prawie wszystkie zagrania są wyjątkowo widowiskowe. Jeśli wsadzamy piłkę do kosza, to z obrotem, tyłem, wyginając się przedtem w łuk lub przekładając sobie piłkę pomiędzy nogami. Drybling i zwody wykonujemy z niesamowitą prędkością, a podania piłki nad kosz do wsadzających ją w obręcz zawodników zdarzają się nadzwyczaj często.

Zawyżono skuteczność rzutową koszykarzy, szczególnie z małej i średniej odległości. Nawet na najwyższym poziomie trudności z półdystansu trafia średnio siedem rzutów na dziesięć. Takie nierealne rozwiązanie nie ma jednak nic wspólnego z tanim efekciarstwem, po prostu czerpiemy dużo większą przyjemność z gry, gdy nasi zawodnicy wykazują się większymi umiejętnościami niż w rzeczywistości.

Największą zaletą NBA Live 2003 jest wtłoczenie tego efektownego widowiska w ramy prawdziwego sportu. Słabi koszykarze wciąż podają gorzej niż gwiazdy, częściej niż inni pudłują z dystansu, biegają wolniej i niżej skaczą przy bloku. Drużyna, która nie broni każdego metra boiska, przegrywa. Samotne akcje kończą się tak samo źle jak niepotrzebne popisy. Po pewnym czasie rosnącą satysfakcję zaczyna nam sprawiać wykonywanie kolejnych schematów taktycznych. Coraz częściej stosujemy zasłony, izolacje i podwajania. Te wszystkie zagrania poznajemy we wbudowanym w grę obszernym dziale strategii.

Radosny sposób przedstawienia koszykówki ma jednak wady. Wszystkie wykonywane bloki są potężnymi zbiciami piłki na odległość kilkunastu metrów. Dlatego w ogromnej większości wypadków kończą się autem, który wybija przeciwnik. Czasem zdarza się, że blokujemy przeciwników kilka razy z rzędu i nic nam to nie daje, bo ciągle rozpoczynają oni nowe akcje. Sterowani przez komputer zawodnicy z naszej drużyny często blokują piłki już opadające do kosza. Punkty są wtedy zaliczane przeciwnikowi, a my wściekamy się na nieuważnych partnerów.

NBA Live 2003 nie jest tylko grą na chwilę. Jeśli chcemy, prowadzimy nasz klub nawet przez kilkanaście lat czasu gry. Uzgadniamy wtedy kontrakty z zawodnikami, prowadzimy politykę transferową, szukamy młodych talentów i tworzymy nową generację mistrzów.

TECHNIKALIA

Firma EA Sports nie wyprodukowała jeszcze brzydkiej gry sportowej. Najnowsza NBA Live potwierdza, że autorzy troszczą się o oprawę jak mało kto. Koszykarze wyglądają zupełnie jak prawdziwi. Podczas gry zauważamy nawet najdrobniejsze szczegóły powierzchowności wszystkich znanych zawodników. Oczywiste jest to, że zgadzają się kolor skóry, wzrost czy postura, ale na zbliżeniach czytamy nawet tatuaże!

Animacja zawodników jest równie szczegółowa jak grafika. Wszystkie akrobacje, kozłowanie piłki, podania i rzuty zachwycają płynnością i dopracowaniem. Nawet zawodnicy rezerwowi i trenerzy zachowują się jak na prawdziwym meczu – gestykulują, cieszą się i skaczą. Wrażenie robią refleksy świetlne na wypolerowanym parkiecie boiska. Razi za to małe urozmaicenie przerywników filmowych. Oglądanie tych samych animacji podczas każdego meczu nudzi już po kilku rozegranych spotkaniach.

W trakcie gry słyszymy pisk butów i odgłos odbijanej piłki oraz świetnie dopasowany do sytuacji na boisku doping publiczności i fachowe, niestety angielskie komentarze.

STEROWANIE

[←][→][↑][↓] – poruszanie się po boisku
[E] i klawisz kierunku – zagrania specjalne
[1][2][3][4] – wybór taktyki spośród wcześniej ustalonych

W ataku
[X] – podanie
[D] – rzut
[E] – zwód
[S] – drybling

W obronie
[X] – zmiana zawodnika
[D] – ustawienie się na faul defensywny
[E] – blok, zbiórka
[S] – przechwyt

WERDYKT

Połączenie doskonałej oprawy z wciągającym przedstawieniem meczu stanowi gratkę dla każdego fana koszykówki. Jeśli lubimy ten sport, nie znudzimy się nigdy graniem w NBA Live 2003. Dobre wrażenie psuje jednak wysoka cena, dość wysokie wymagania sprzętowe i brak polskiej wersji językowej.

DETALE



Taktyka jest mocnym punktem NBA Live 2003. Wybieramy jedną z kilkudziesięciu zagrywek i przyporządkowujemy je klawiszom. Podczas ataku wykonujemy schemat, który wcześniej oglądaliśmy na tablicy



Gdy gramy zespołem gwiazd lat pięćdziesiątych, występujemy na boisku z tamtego okresu. Brak tu na przykład linii rzutu za trzy punkty. Historyczni zawodnicy nie wsadzają piłki z góry ani nie wykonują efektownych wejść pod kosz



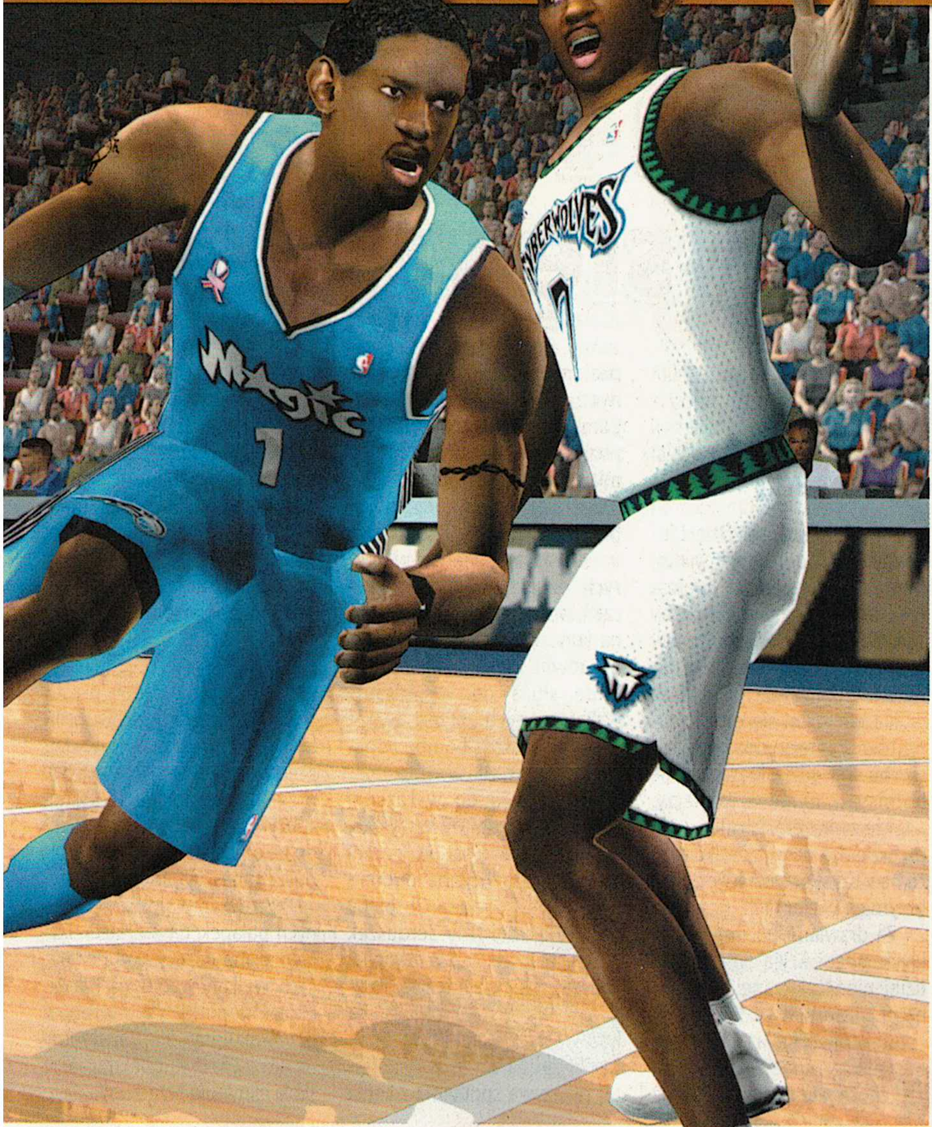
Jason Kidd także w grze jest mistrzem dryblingu



1 Najprostsze zagrania często okazują się najlepsze. Do takich należy rzut spod kosza. Przepychamy się, nasz środkowy wyskakuje w górę, trąca obrońcę i jedną ręką przerzuca piłkę przez obręcz

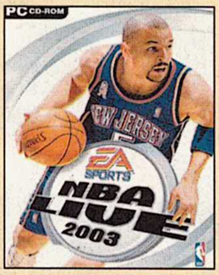


2 Jeśli obrona jest zwarta, podajemy piłkę na obwód. Kobe Bryant wykonuje zwód i rzuca za trzy punkty. Oszukany obrońca nawet nie skacze. Zrobił to wcześniej, bo dał się nabrać na prostą sztuczkę



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

NBA Live 2003



Producent: EA Sports
Wydawca w Polsce: Cenega Poland

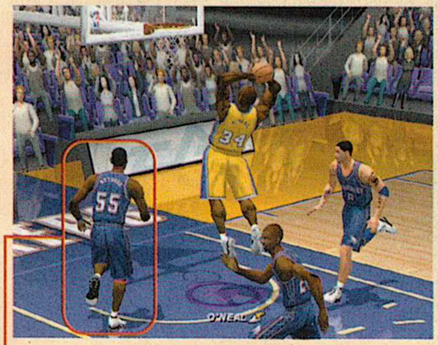
ANGIELSKA WERSJA | BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	jest
wersja na PlayStation 2	jest
wersja na Xboxa	jest
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**celująca**	**6,00**
Koszykówka nigdy nie wyglądała tak pięknie, nawet na ekranie telewizora podczas transmisji meczu gwiazd. Ta gra to majstersztyk. Szkoda, że polski wydawca nie powalczył o polską wersję językową i niższą cenę			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**4,72**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	celujący	6
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**5,14**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/dwóch	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (501 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	bardzo dobra	5,33
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 5,33**
Cena/Jakość	**mierna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**139 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**117 zł** Tomsoft, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 636 90 24
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł/5,33 = 26,08 = mierna

PRZEBIEG GRY



3 Wsady to sól koszykówki. Uwalniamy się spod opieki obrońcy i nasz zawodnik wykonuje jedno z kilkunastu znanych sobie zagrań



4 Dobry rzut z półdystansu oddajemy w momencie, gdy nasz zawodnik zaczyna już opadać. Oszukany przeciwnik pada na parkiet



5 Wygrana walka na tablicach to połowa zwycięstwa. Wyczuwamy, kiedy wyskoczyć i przepychamy się w tłumie obrońców pod tablicą rywala



6 Trening czyni mistrzem. Jeśli mamy problemy z grą, na sali gimnastycznej uczymy się poprawnych rzutów z dystansu, zastawiania się i gry pod koszem



7 Gdy zostajemy sfaulowani podczas rzutu, oddajemy rzuty osobiste. Obie kulki na wskaźniku zatrzymujemy na skrzyżowaniu ich torów



Różowa Pantera Po skarb się wybiera

Gra zręcznościowa | Skomplikowane sterowanie nie psuje nam świetnej zabawy. To gra godna Różowego!

TREŚĆ GRY

Słynny bohater filmów i gier, Różowa Pantera, otrzymuje zawiadomienie o spadku. Umarł jego wujek, zostawiając Panterze dom wraz ze skarbem ukrytym na strychu. Pantera długo się nie zastanawia i od razu postanawia zabezpieczyć swój spadek.

Pomimo że wujek Pantery już nie żyje, bezustannie kontaktuje się z naszym bohaterem. Dzięki jego wskazówkom omijamy najbardziej niebezpieczne miejsca i radzimy sobie z pułapkami.

A tych jest w pozornie opuszczonym domu mnóstwo. Na dodatek olbrzymia posiadłość wujka wręcz roi się od konkurentów Pantery do zdobycia skarbu. Wszędzie kręcą się robotnicy, marynarze, kelnerzy, a także zwierzęta. Ta cała zgraja przeszkadza nam jak tylko może na wszystkich dziewięciu olbrzymich poziomach.

Za drzwiami pozornie zwykłych pokoi kryją się najbardziej nieoczekiwane scenerie, na przykład plac budowy czy... statek pasażerski. Większość z nich przemierzamy na piechotę, ale zdarzają się też poziomy specjalne. Już za jednymi z pierwszych drzwi wkładamy na nogi łyżworolki. Ten poziom pokonujemy w oszałamiającym tempie, przeskakując przez płoty i inne przeszkody przy maksymalnej prędkości.

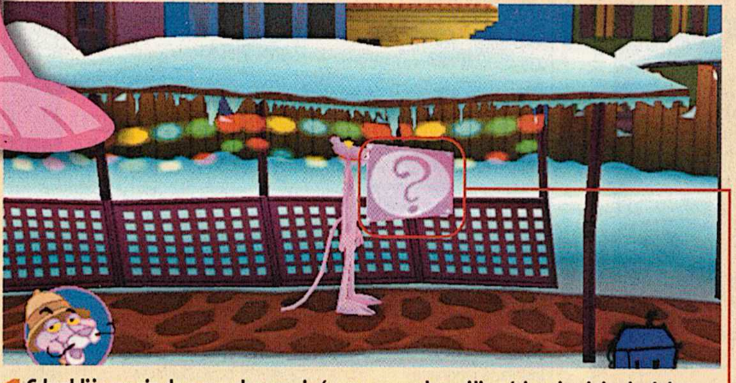
Aby dostać się do niektórych zamkniętych pomieszczeń, podnosimy klucze ukryte na końcach poziomów. Zbieramy również bomby zegarowe, które służą do wysadzania wskazywanych przez wujka przeszkód. Każdą bombę odpalamy natychmiast albo biegniemy z nią do wskazanej przeszkody. Robimy wszystko, by zdążyć na czas, bo inaczej wybuchająca bomba odbiera nam punkty życia. Jeśli mamy ich mało, szukamy serduszek odnawiających zapas zdrowia. Czasem trafiają się też serduszka, które na stałe zwiększają bazową liczbę punktów życia. Dzięki temu nasz różowy bohater przeżywa spotkania z coraz groźniejszymi przeciwnikami. Wędrując po poziomach, spełniamy również nasze ukryte kolekcjonerskie marzenia. Zbieramy monety, za które kupujemy w Galerii wizerunki Pantery wykonującej trudne zadania. Swoje portrety nabywamy po ukończeniu każdego poziomu. Jeśli nie radzimy sobie z jakąś zagadką, dowody naszej dzielności dodają nam otuchy.

Niektóre znalezione przedmioty to prezenty dla strażników pilnujących przejść do dalszych części poziomów. Na przykład na pokładzie statku spotykamy portiera czekającego na obiad i małpę, która przepuszcza nas za banana.

Przemykanie się wśród licznych pułapek, na przykład ciężkich wahadeł czy wybuchających wulkanów, nie jest łatwe. Przez napotkanych wrogów przeskakujemy albo skaczemy im na głowy. Dwa, góra trzy takie skoki eliminują przeciwnika.

Pantera rusza do akcji tanecznym krokiem i z gracją godną podziwu radzi sobie z przeciwnościami losu. Optymizm zasługujący na Order Uśmiechu!

PRZEBIEG GRY



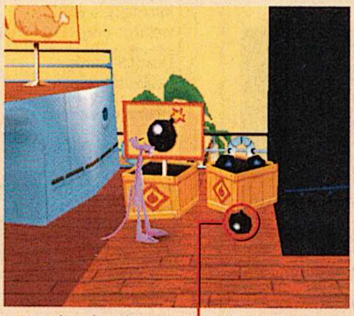
1 Gdy zbliżamy się do nowych zagrożeń oraz nowych możliwości, pojawiają się dobre rady i ostrzeżenia wujka. Kiedy tylko się daje, korzystamy z jego pomocy



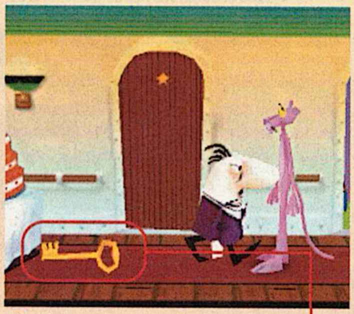
2 Jeden z pierwszych poziomów w całości pokonujemy na rolkach. Przy zawrotnym tempie jazdy i skoków łatwo o wypadek, więc uważamy na przeszkody



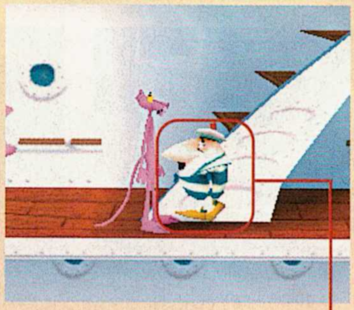
3 Wielkiej małpie strzegącej przejścia w środku poziomu przynosimy banany. Nakarmiona usuwa się z drogi



4 Podnosimy bombę i biegniemy do przeszkody, którą chcemy usunąć. Spieszymy się, bo zegar tyka bez przerwy!



5 Gdy zabieramy ważny przedmiot, zaczyna nas gonić strażnik. Jeżeli nas dopada, powtarzamy pościg od początku



6 Uważamy na licznych przeciwników. Ostrożnie ich omijamy lub z rozmachem skaczemy im na głowę, aby ich pokonać

STEROWANIE

[←][→] – ruch w lewo/prawo
[↓] – pochylanie się
[↓] w ruchu – jazda na rolkach
Prawy [shift] – włączanie wskazówek od wujka
Prawy [ctrl] – detonowanie bomb
[F2] – zapisywanie gry
Lewy [shift] – stoper (podczas gry na czas)
Lewy [ctrl] – zdrowie
Spacja – zatrzymanie gry
Enter – potwierdzenie w menu
[esc] – wyjście z menu

Na klawiaturze numerycznej
[2] – atak
[4] lub Enter – skok
[8] – chowanie się przy ścianie i za drzwiami, otwieranie drzwi
[6] – podnoszenie i odkładanie przedmiotów, otwieranie drzwi na poziom
[←][→] lub [→] – skradanie się
[←][→] + Enter – skok w lewo/prawo
[←][→] + Enter (przytrzymany) – długi skok
Skok (przytrzymane) – śmigło



Zawsze szykowny, zawsze z klasą. Do dzisiaj jednak nie znalazł krawca, który wyszykowałby mu odpowiedni garnitur

Najważniejszych przedmiotów, często kluczy do kolejnych poziomów, strzegą niezniszczalni Prześladowcy. Pantera nie potrafi ich pokonać, więc uciekamy przed nimi, dzierżąc mocno w dłoniach to, co właśnie zagarnęliśmy. Jeśli udaje im się nas dogonić, odbierają nam z trudem zdobyte przedmioty i wówczas gonitwa zaczyna się od początku.

TECHNIKALIA

Na dźwięk składa się wesoła melodyjka i szereg zabawnych odgłosów, niestety brakuje dialogów mówionych.



Długie wąsy i zawadiacka mina są wizytówką Pantery

Śmieszna dwuwymiarowa grafika sprawia, że gra trzyma styl telewizyjnej kreskówki o Różowej Panterze. Bohater w zabawny sposób udaje przedmioty, aby się ukryć, a wszystkie postacie mają w repertuarze pocieszne miny i gesty.

Wyświetlane na ekranie teksty są zwięzłe i pokazywane tak długo, że nawet najmłodsi gracze zdążają je przeczytać.

Poruszanie się w grze, jak na zręcznościówkę przystało, wymaga szybkiej orientacji. Tymczasem liczba niezbędnych klawiszy jest duża, co z początku utrudnia rozgrywkę. Nasz bohater ma spore możliwości: chodzi, biega, skacze, podnosi przedmioty, otwiera drzwi, chowa się, atakuje, a nawet unosi w powietrze na ogonie wirującym niby śmigło helikoptera.

Opanowanie wszystkich sposobów zajmuje nieco czasu, ale gdy znamy klawisze, żaden wróg nam niestraszny. Przydaje się też dobra orientacja w terenie, gdyż brakuje map poziomów.

Trudno przypomnieć sobie drogę powrotną, gdy biegniemy do wyjścia ze skradzionym kluczem albo gnamy z tykającą bombą do skrzyni, którą mamy wysadzić.

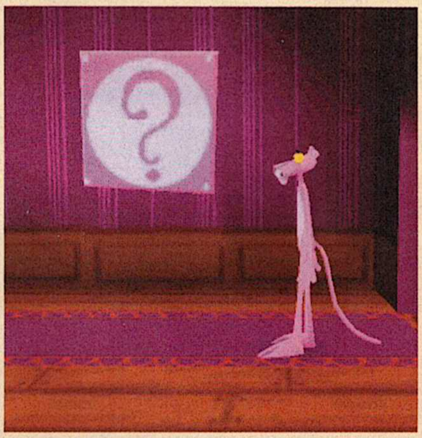
POLSKA WERSJA

W grze nie słyszymy żadnych dialogów, więc polska wersja językowa ogranicza się do przetłumaczenia napisów w menu i uwag wujka, które pojawiają się w formie pisemnych komunikatów. Spolszczenie jest dobre i nie zawiera żadnych błędów stylistycznych ani gramatycznych, dzięki czemu wszystkie uwagi są klarowne.

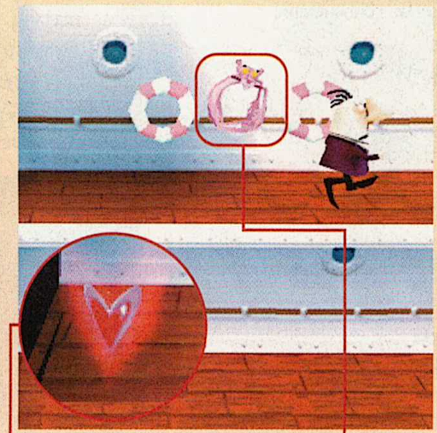
WERDYKT

Miłą zabawę komplikuje złożone sterowanie. Klawisze do otwierania drzwi, wejść na poziomy i drzwi wewnętrznych są różne, choć pełnią tę samą funkcję. Mimo tego Różowa Pantera to dobra zręcznościówka dla dzieci. Szybkie tempo akcji i duże poziomy gwarantują wiele godzin zabawy.

DETALE



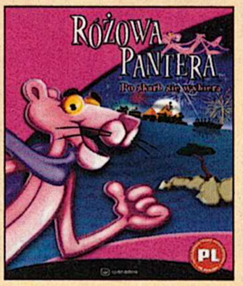
W galerii portretów kupujemy obrazy, które przedstawiają nasze przygody na kolejnych poziomach. Ceny zaczynają się już od 200 monet



Różowa Pantera udaje koło ratunkowe, aby zmylić przeciwnika. Na niższej platformie czeka już na nas uzdrawiające serduszko

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Różowa Pantera Po skarb się wybiera



Producent: Wanadoo Edition
Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA — BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
Dobra zręcznościowa zabawa z różowym bohaterem znanym dzieciom z dwóch gier przygodowych i licznych kreskówek. Najmłodsi mają jednak problemy z opanowaniem skomplikowanego sterowania			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,28**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**dostateczna**	**3,29**
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 8 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**6,00**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (200 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,26**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,26**
Cena/Jakość		**celująca**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		**49,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		**44,90 zł**	Wirtualny.com, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 519 69 69
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		49,90 zł/4,26 = 11,71 = celująca	

Tony Tough[1] i Noc Pieczonych śCiem

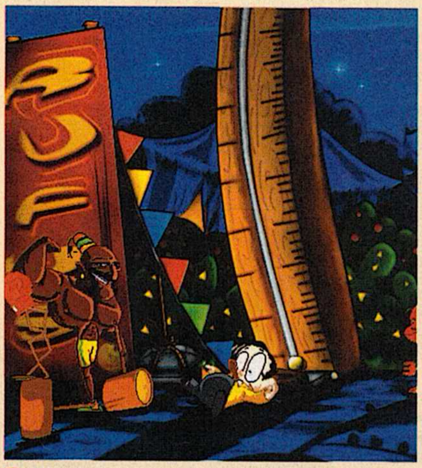
PRZEBIEG GRY



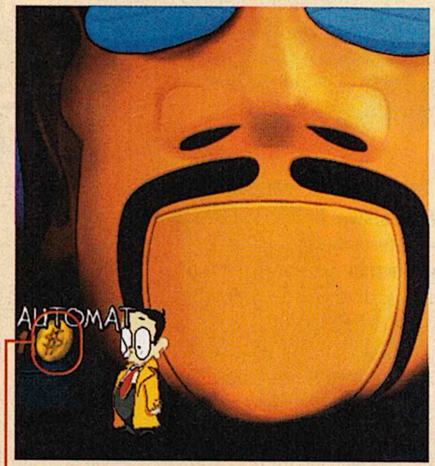
1 Tony nie ma pieniędzy, a koniecznie potrzebuje dolara. Bierzemy więc leżący opodal budki z hot dogami młotek i idziemy do siłacza Rufusa



2 Oczywiście Rufus nie traktuje poważnie takiego chuderlaka jak Tony. Drażnimy zatem jego ambicję, aby wyzwać go na pojedynek



3 Młotek, który znaleźliśmy, okazuje się bardzo przydatny. Próba jego użycia kończy się co prawda lekką kontuzją nosa Tony'ego, ale także zwycięstwem nad pyszałkiem Rufusem



4 Ze zdobytym w ten nie do końca uczciwy sposób dolarem w garści udajemy się do Wielkiego Łba. Wkładamy monetę do automatu i uzyskujemy dostęp do kryjących się we Łbie tajemnic



5 Wdajemy się w rozmowę z Wróżbitą siedzącym wewnątrz Łba. Koncentrujemy się na pytaniach o zaginionego psa – skoro tradycyjne metody zawiodły, trzeba zdać się na pomoc magii



6 Wróżbita wręcza nam bezcenną formułę. Kiedy łączymy wszystkie wymienione w niej składniki, powstaje eliksir dalekowidzenia. Dzięki niemu dowiadujemy się, gdzie ukryto Pantaloniarza

Gra przygodowa | Fajtłapowaty detektyw szuka własnego psa. Ale najważniejsza jest jego misja życiowa: zdemaskowanie złodzieja cukierków

TREŚĆ GRY

Bohaterami tej gry są prywatny detektyw Tony Tough oraz jego wierny pies Pantaloniarz. Niestety nie mamy czasu na zapoznanie się ze zwierzakiem, bo znika on na samym początku gry. Poza szukaniem przyjaciela Tony zajmuje się tajemniczym złodziejem cukierków grasującym wśród dzieci. W grze nie występują wyeksponowane w tytule pieczone ćmy, nie mówiąc już o ściemach.

Akcja toczy się w nieznanym mieście – najpierw w gabinecie Tony'ego, potem w parku rozrywki, a na końcu w zamczysku. Detektyw zbiera porozrzucane przedmioty, używa ich w różnych miejscach i rozmawia z napotkanymi postaciami – wszystko po to, żeby trafić na jakiś ślad. Zagadki są wyjątkowo trudne. Niestety, nikt nie daje nam wskazówek, jeśli zacinamy się w jakimś miejscu. Próbujemy wtedy używać wszystkiego na wszystkim, ale to uciążliwe zajęcie.

Chociaż odwiedzamy tylko szesnaście miejsc, każde z nich składa się z wielu ciemnych zakamarków. Na szczęście Tony ma pojemne kieszenie. Zabieramy wszystko, co się da bez obawy, że nie starczy nam miejsca na ważniejsze rzeczy.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie, dokąd Tony ma pójść, wybranie czynności w menu
- Prawy przycisk myszy – wywołanie menu postaci
- esc – przejście do menu gry

TECHNIKALIA

Na początku gry wybieramy prostszą albo trudniejszą wersję zagadek. To nietypowe, ale konieczne rozwiązanie: na trudniejszym poziomie nawet weterani przygodówek mają kłopoty.

Grafika jest wyraźna i kolorowa. Nie przeszkadza nawet niska rozdzielczość. Bohater porusza się w zabawny, ale miły dla oka sposób. Wszystkie warte uwagi przedmioty łatwo dostrzegamy, bo kiedy najeżdżamy na nie kursorem, na ekranie pojawia się ich nazwa.

Sterowanie postacią przypomina starą grę Curse of Monkey Island, ale jest jeszcze mniej wygodne. Jeśli chcemy czemuś się przyjrzeć, użyć, pogadać z kimś lub coś zabrać, przytrzymujemy prawy przycisk myszy. Następnie usiłujemy trafić w maleńkie



[1] Ang. Tony Twardziel. Wymowa: tony taf

DETALE



W niewygodnym menu oglądamy 1, używamy 2 i podnosimy 3 przedmioty oraz rozmawiamy 4



W menu gry napisy zastąpiono obrazkami. Często zaglądamy do instrukcji, by sprawdzić, co oznaczają

obszary, z których wybieramy pożądaną czynność. Jeśli przypadkowo puszczamy klawisz, menu znika, a my ze złości gryziemy kabelek myszy.

Dialogi miały być zabawne, ale większość nudzi ogranymi dowcipami, które i tak są palone przez zmęczonych aktorów podkładających głosy.

POLSKA WERSJA

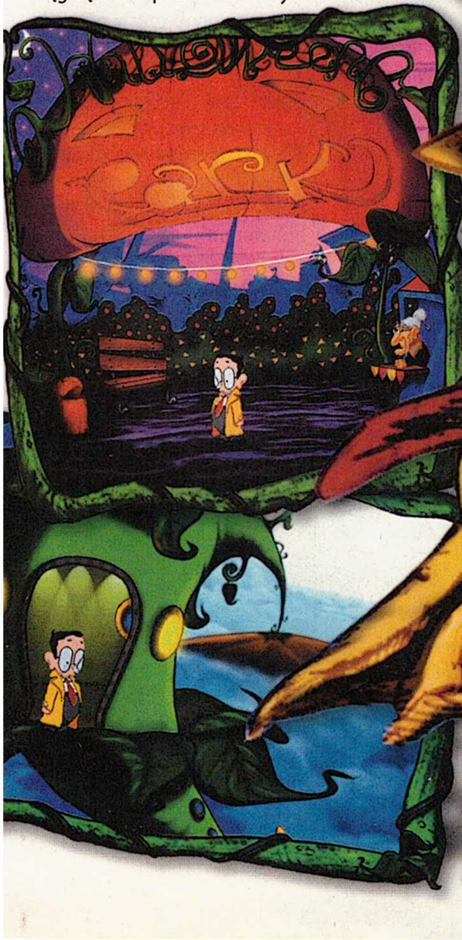
Gra została wydana w polskiej wersji językowej, ale pierwszy ekran jest po angielsku. Wybieramy opcję New Game i określany poziom trudności. Teraz zasiadamy wygodnie i oglądamy intro, gdzie narrator mówi wprawdzie po polsku, ale szyld w miasteczku straszy angielskimi napisami. Takie niedociągnięcia w przetłumaczonym jakoby produkcie są niedopuszczalne. Wydanie gry po polsku powinno obejmować przełożenie wszystkich, a nie tylko wybranych tekstów. Na szczęście podpisy pod dialogi napisano poprawnie, więc czym prędzej wyłączamy koszmarny polski dubbing.

WERDYKT

Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem to przeciętna gra, która ucieszy głównie najwierniejszych wielbicieli gatunku. Niestety, niechlujna polska wersja językowa i fatalne sterowanie przeszkadzają w zabawie.

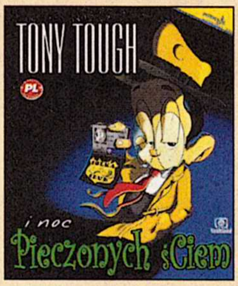


Tony Tough nie wygląda na detektywa – brakuje mu gazety z dziurą



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem



Producent: Nayma Software
Wydawca w Polsce: Techland

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**
Przy tej grze trenujemy nie tylko logikę, ale i fantazję, bowiem autorzy przygotowali trudne i niebanalne zagadki. Gdyby jeszcze sterowanie było łatwiejsze, a polscy aktorzy grali swe role zamiast mamrotać...			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dostateczna**	**3,00**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dostateczna**	**3,00**
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**6,00**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 62) 737 27 46	3
Serwis online	1,0%	www.techland.com.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	utrudniona	3
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (138 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,55**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,55**
Cena/Jakość		**dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **59 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **54 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	59 zł/3,55 = 16,62 = dobra	

MDK 2[1]

Gra zręcznościowa | Sześciołapy pies, szalony naukowiec i sprzątacz w gumowym wdzianku. Ziemia nigdy nie miała skuteczniejszej drużyny do obrony przed inwazją wściekłych obcych

TREŚĆ GRY

Chwilę po tym, jak znany z poprzedniej części gry Kurt ostatecznie rozprawia się z hordami potworów, okazuje się, że kolejne statki zbliżają się do naszej planety. Nasz bohater chcąc nie chcąc ponownie rozpędza lufy swojego naręcznego karabinu maszynowego i rusza do boju. Tym razem jednak w walce pomagają mu przyjaciele – pies Max oraz szalony doktor Hawking. Prowadzimy na zmianę wszystkich trzech bohaterów, dzięki czemu nie nudzimy się nawet przez chwilę.

MDK 2 przepełnione jest rubasznym humorem. Obcy naśmiewają się z naszych wojowników i wydają odgłosy uznawane w towarzystwie za nieprzystojne. Gdy w ciele Maksa skaczemy po zawieszonych w powietrzu platformach, wokół nas lata widownia z wrogami bijącymi brawo, gdy udaje nam się pokonać kolejną przepaść.



Sześciołapy Max to prawdziwa machina do zabijania. Strzelamy naraz z czterech rodzajów giwer, które zmieniamy w dowolnej chwili



Profesor Hawking konstruuje wymyślne urządzenia. Z rur i suszarki składa potężną dmuchawę

TECHNIKALIA

Pomimo że gra ukazała się trzy lata temu, nadal wygląda przepięknie. Olbrzymie, choć nieco pustawe przestrzenie oraz znakomicie zaprojektowane postacie obcych robią dobre wrażenie. Jednocześnie animacja jest płynna nawet na wolniejszych komputerach. To coraz rzadziej spotykana zaleta.

Ciekawie zrealizowano walki z bossami, których autorzy skroili na miarę zmagających się z nimi bohaterów. Kurt opędza się od atakujących pomocników karabinem maszynowym, jednocześnie próbując zdjąć bossa ze snajperki, Max spotyka najsilniejszych wrogów, a doktor Hawking przede wszystkim kombinuje, chociaż zręczność również mu się przydaje.

Poziomy wyglądają nieźle, ale bywają czasem męczące, szczególnie gdy gramy doktorem. Większość czasu Hawking spędza na skakaniu z belki na belkę nad nieskończenie głębokimi przepaściami. Na szczęście zapisujemy stan gry w dowolnym momencie.

Polski wydawca gry dobrze poradził sobie z lokalizacją. Wprawdzie doktor Hawking w jednym wypadku znienacka odzywa się do nas piękną angielszczyzną, ale to jedyna poważna wpadka tłumaczenia.



Kurt w zwarciach używa potężnego karabinu maszynowego

WERDYKT

MDK 2 jest jedną z tych gier, którym upływ czasu niewiele zaszkodził. Program gry wprawdzie jest nieco przestarzały, zaś zbyt rozległe i sterylne poziomy czasami nudzą, ale od zabawy trudno się oderwać. Dobry pomysł z trzema różnymi bohaterami, duża dynamika rozgrywki oraz ciekawe minigry sprawiają, że w MDK 2 gramy z prawdziwą przyjemnością.



W walce wykorzystujemy mocne strony każdego z naszych bohaterów

MDK 2

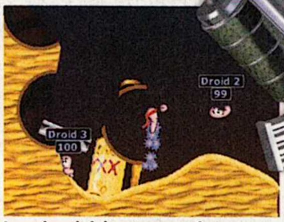
INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	BioWare Corporation
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	P266, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Dreamcast

Ocena: bardzo dobra

[1] Tytuł gry nie jest skrótem od żadnej nazwy. To żart autorów, którzy podobno uwielbiają czytać kolejne rozwinięcia tajemniczych trzech liter

Worms[2] 2

Gra logiczno-zręcznościowa | Robaki są w świetnej formie. Pomimo podeszłego wieku nic im nie dorównuje!



Im więcej dziur, tym ser lepszy


Uzbrojone po zęby, gotowe na wszystko i różowe jak nigdy dotąd. Uwaga na robale – szybko zdobędą serce każdego gracza!

TREŚĆ GRY

Dowodzimy drużyną złożoną z ośmiu wojowniczych robali i toczymy bitwy z przeciwnikami takimi samymi jak my.

Wybieramy broń, określamy kąt i siłę strzału, bierzemy poprawkę na wiatr i naciskamy spust. Gra rozbawia największych ponuraków. Oprócz klasycznych granatów i karabinów używamy też owiec, chińskich waz, a nawet staruszek, które wysyłamy na samobójcze misje! Przed każdym atakiem przesuwamy nasze robale na dogodniejsze pozycje. Za pomocą młota pneumatycznego wgryzamy się w ziemię, palnikiem drążymy w niej tunele, przez przepaście przerzucamy mosty, a na krawędź podciągamy się, rzucając linę z hakiem.

Worms 2

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Team 17
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 75, 16 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	celująca
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: bardzo dobra

TECHNIKALIA

Kilkuletnia grafika wciąż cieszy oko. Narysowane w stylu komiksowym robale poruszają się płynnie i zabawnie, a plansze ułożono w fantazyjne, niesamowite wzory.

Czasem walczymy w zwykłej jaskini, by w następnym etapie stoczyć bój na zawieszonym w powietrzu napisie, konturowej mapie USA albo kilkunastu cienkich półkach, które niszczymy jednym strzałem. Wiele zależy od ustawienia robali, więc uważnie planujemy nasze posunięcia i metodycznie eliminujemy kolejnych przeciwników. Najwięcej frajdy sprawia jednak zabawa ze znajomymi przy jednym komputerze. Dopiero wtedy pokazujemy, na co nas naprawdę stać!

Ze względu na swój wiek gra ma problemy z działaniem pod Windows XP, ale błędy występują tylko w menu. Cieszą niskie wymagania sprzętowe.

WERDYKT

Ta bajecznie prosta w założeniach gra wręcz kipi humorem i zadziwia wykonaniem. Grafika wygląda uroczo, a o archaicznym systemie kodów szybko zapominamy. Nawet jeśli nie lubimy wędkowania, warto zaprzyjaźnić się z robakami.



Przemykanie obok min to trudna sztuka, ale łatwiejsza niż przelatywanie

[2] Ang. Robale. Wymowa: uorms

Pielgrzym wg Paulo Coelho[3]

Gra przygodowa | Naszym zadaniem jest dostarczyć legendarny manuskrypt... i ćwiczyć cierpliwość, grając w tę fatalną grę

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do trzynastowiecznej Francji i wcielamy w Simona de Lancrois, którego ojciec na łożu śmierci prosi o przewiezienie do Tuluzy tajemnego i wyjątkowo cennego manuskryptu. Pismo ponoć jest oryginałem Ewangelii według Świętego Jana!

Historia wydaje się ciekawa, a wizja przygody w świecie templariuszy i inkwizycji zachęca do rozgrywki. Niestety, szybko okazuje się, że w grze szwankują dwa elementy, które powinny być najmocniejszą stroną przygodówek. Zagadki są nielogiczne i mało interesujące, a ich rozwiązywanie to prawdziwa męka. Do tego dochodzi fabuła jak z sennego koszmaru – już po godzinie gry nie wiemy, co robimy, dlaczego i z kim. Na szczęście na płycie CD znajduje się ściągawka. Najwyraźniej autorzy nie wierzą w to, że ktoś będzie w stanie przejść tę grę bez pomocy.

TECHNIKALIA

Gra wydana jest skandalicznie. Instrukcja ma cztery strony, z czego informacje o grze zajmują dwie, a terminy z instrukcji nie zgadzają się z tym, co jest w grze. Grafika wygląda koszmarnie, a sterowanie przeszkadza w grze. Okno gry zajmuje jedną trzecią ekranu monitora, co gorsza nigdzie nie da je się tego zmienić.

WERDYKT

Dziwi fakt, że pisarz takiej klasy jak Paulo Coelho sygnuje swoim nazwiskiem tę koszmarną grę. Nawet jej niska cena nie rekompensuje zdenerwowania, które czujemy, próbując wygrać z niewygodnym sterowaniem i zawiłościami fabuły.



Średniowieczna moda na różne kolory nogawek zapewne już niedługo zostanie przedstawiona jako nowość przez projektantów


Nawet inkwizytor rozkłada ręce nad tą grą. Nieciekawe zagadki, dziwna fabuła – szkoda nerwów

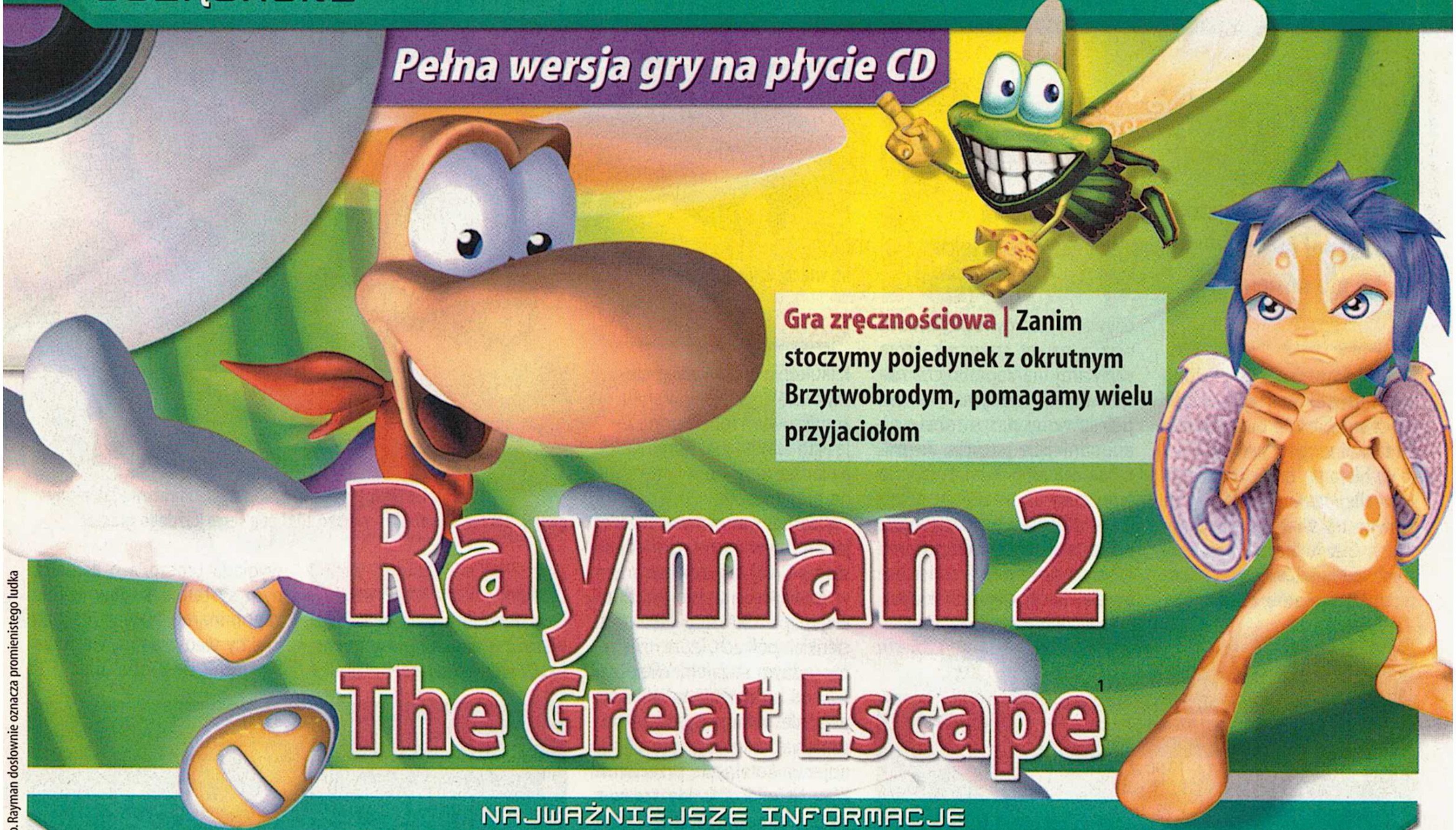
Pielgrzym

POLSKA WERSJA · 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Arxel Tribe
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 166, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instrukcja	niedostateczna
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problematyczna
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: mierna

[3] Paulo Coelho to popularny pisarz, autor takich powieści jak Alchemik czy Demon i panna Prym



Pełna wersja gry na płycie CD

Gra zręcznościowa | Zanim stoczymy pojedynek z okrutnym Brzytwobrodym, pomagamy wielu przyjaciołom

Rayman 2 The Great Escape[1]

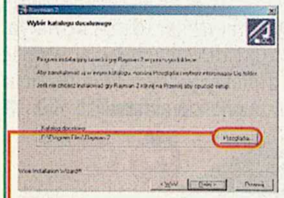
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

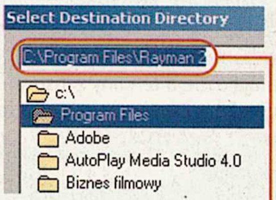
Instalujemy grę



1 Wkładamy płytę z grą Rayman 2 do napędu CD i czekamy na uruchomienie menu płyty. Sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia wymagania gry, klikając na ⚲.

2 Aby zainstalować grę Rayman 2, klikamy na ⚲ i postępujemy zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie. Program instalacyjny jest prosty w obsłudze.





3 Podczas instalacji zostajemy zapytani o folder, w którym ma zostać umieszczona gra. Jeśli chcemy, zmieniamy go. Aby to zrobić, klikamy lewym przyciskiem myszy na przycisk ⚲ i wpisujemy nazwę folderu w oknie ⚲. Po wybraniu folderu klikamy na przycisk [Dalej >], aby rozpocząć instalację.

Rada GIER: Jeśli menu płyty nie włącza się samoczynnie, uruchamiamy je ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ⚲, a następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na ⚲. W menu, które się pojawia na ekranie, wybieramy [Autoodtwarzanie] i czekamy.

Mój komputer

Gry_03_2003

Poznajemy świat gry



Wcielamy się w wesołego Raymana ⚲ i próbujemy wyzwolić świat spod jarzma okrutnego pirata Brzytwobrodego ⚲. Gra podzielona jest na etapy, które przechodzimy dowolną liczbę razy, aby odkryć wszystkie bonusy. Przejście do dalszych części gry otwiera się tylko wtedy, gdy zbieramy odpowiednią liczbę żółtych lumsów [1], czyli kulek energii.

Sterowanie

[←][→][↑][↓] – ruch
[A] – skok, wynurzanie się
[Z] – zanurzanie się
Spacja – strzał, przytrzymana – ładowanie pięści
[shift] – chodzenie
[ctrl] – dokładne celowanie, kliknięciem centrujemy kamerę
[Q][W] – obsługa kamery
[0] na klawiaturze numerycznej – patrzymy oczami Raymana



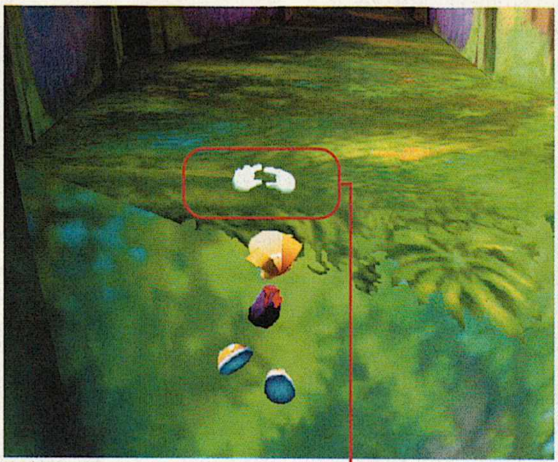
Sterowanie poczynaniami Raymana jest proste. Jeśli przez chwilę nic nie robimy, bohater bawi się – na przykład żonglując tułowiem

[1] Ang. Rayman: Wielka ucieczka. Wymowa: rejmen: de grejt eskejp. Rayman dosłownie oznacza promienistego ludka

Poruszamy się po świecie gry



1 Kamera podąża za Raymanem. Centrujemy ją, naciskając [5] na klawiaturze numerycznej.



2 Gdy Rayman chwyta się krawędzi, podciąga się w górę albo przesuwa na boki. Często schwycenie się krawędzi to jedyny sposób przeskoczenia przez przepaść.

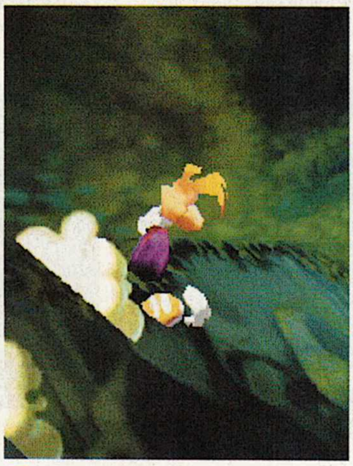




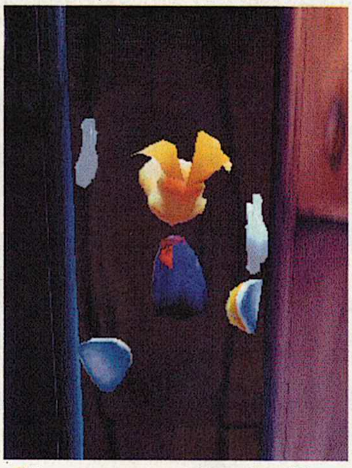
3 Niektóre rodzaje podłoża daje się mocno chwycić. Nasz bohater łapie się sufitu lub przyczepia do ściany. Nie strzela wtedy, ale za to gdy ponownie skacze, znów łapie się pnączy czy sieci.



4 Gdy w trakcie skoku naciskamy ponownie [A], Rayman włącza swój wirnik z uszu. Dzięki temu szybkość opadania znacznie się zmniejsza. Obserwujemy cień, by dobrze wylądować.



5 W wielu miejscach podłoże jest zbyt śliskie, by po nim biegać. Rayman zaczyna wtedy sunąć na podeszwach. Sterujemy ostrożnie, by nie wypaść z trasy. Hamujemy, naciskając strzałkę w dół.



6 Rayman to prawdziwy atleta. W wąskich przesmykach zapiera się między ścianami. Gdy naciskamy klawisz skoku, podskakuje i zatrzymuje się wyżej po kolejnym naciśnięciu.



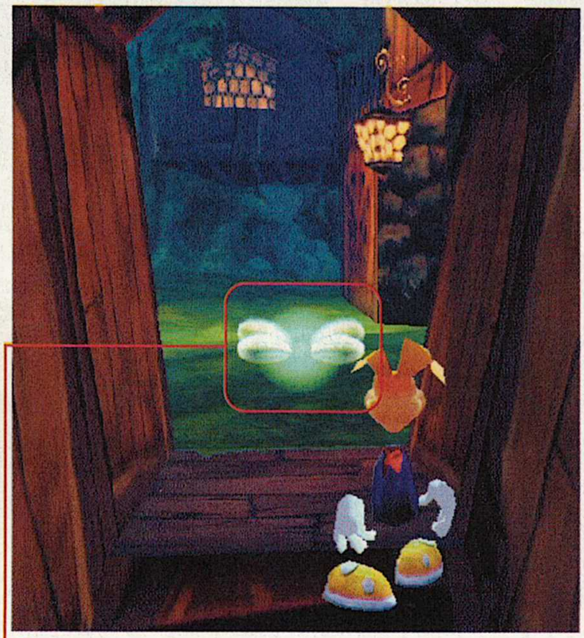
7 Pływanie jest proste, ale ciągle obserwujemy wskaźnik powietrza. Niebieskie lumsy przywracają nam część paska energii. Na szczęście jest ich mnóstwo, więc utonięcie nie grozi.

Zbieramy lumsy





1 Żółte lumsy są źródłem energii. Gdy zbieramy odpowiednią ich liczbę, otwieramy kolejne poziomy. Gdy znajdujemy wszystkie lumsy na poziomie, trafiamy na poziom bonusowy. Uśmiechnięte lumsy mają wartość pięciu zwykłych.



2 Po śmierci odradzamy się w miejscu, w którym znaleźliśmy ostatniego zielonego lumsa. Jeśli nie znaleźliśmy żadnego, po śmierci zaczynamy poziom od początku.

3 Szukamy czerwonych lumsów, które odnawiają zasoby energii. W niektórych miejscach znajdujemy ich całe rzędy, ale po zebraniu pierwszego mamy tylko chwilę na złapanie reszty.

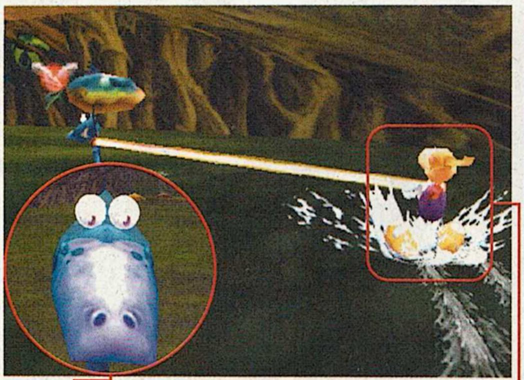




4 Lumsy w kolorze purpury to obręcze, do których przyczepiamy się podczas strzelania. Klawiszami kursorów ustawiamy kierunek, w którym huśta się Rayman. Odczepiamy bohatera od obręczy, naciskając klawisz skoku.

Współpracujemy z przyjaciółmi

Szalejemy z Sssamem



Sssam to wąż wodny. Przy jego pomocy przedostajemy się przez Moczary Przebudzenia, jadąc na stopach jak na nartach wodnych. Sterujemy strzałkami, skaczemy, by ominąć przeszkody, a gdy przytrzymujemy [Ctrl], Rayman ślizgiem niszczy pierwszego napotkanego wroga.

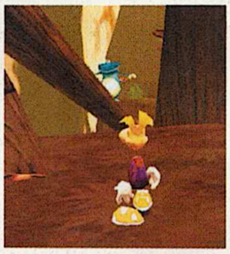
Ratujemy Globoksa

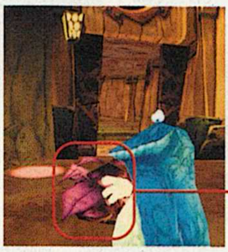




1 Globox jest naszym przyjacielem, który pojawia się już na początku gry, ale współpracujemy z nim dopiero na poziomie Sklepienie. Deszcz przyzywany przez Globoksa wywołuje spięcia w zaporach laserowych, a także sprawia, że rosną niektóre rośliny.

2 Globox jest nieporadny. Zamiera, gdy w pobliżu znajdują się wrogowie lub droga jest zablokowana. Oczyszczamy teren z przeciwników i opuszczamy kładkę przyjacielowi.



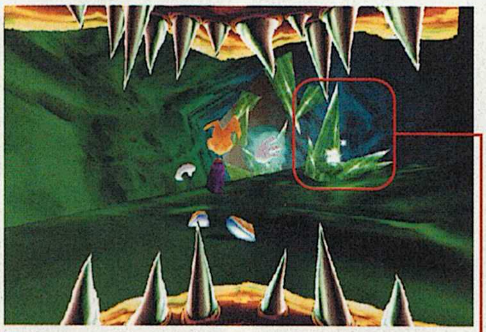


3 Wejścia do fortecy chroni system zabezpieczający. Ale to nic: Globox podlewa kwiatek, w który wskakujemy. W przebraniu rośliny zakradamy się nierozpoznani do środka.

Rozwiązujemy problemy Clarka



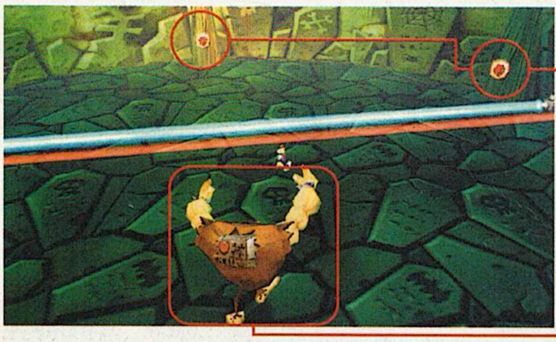
1 Clark to wielki i bardzo silny stwór o delikatnym żołądku. Aby mu pomóc, wyruszamy na poszukiwanie Eliksiru Życia, który jest na Moczarach Przebudzenia.



2 Niestety Eliksiru pilnuje Strażnik Złych Snów. Ta potężna istota zawzięcie nas ściga. W trakcie zjazdu strzelamy i niszczymy kryształy blokujące drogę.



3 Trudna część walki ze Strażnikiem to skakanie po czaszkach, którymi strzela. Zatrzymujemy je strzałem, ustawiając tak, by przejść na drugą stronę dziury.



4 Wielki Clark to same problemy. W Grobowcu Starożytnych wpada pod kontrolę złego robota. Strzelamy w każdy z przełączników na słupach i oswobadzamy naszego przyjaciela.



5 Gdy nasz przyjaciel przechodzi przez promień, kontrolujące go urządzenie przestaje działać. Clark leży, a my szybko strzelamy w kontroler. Po kilku trafieniach Clark odzyskuje przytomność.

Oddychamy dzięki wielorybicy Carmen



Carmen pojawia się tylko w etapie rozgrywającym się w Zatoce Wielorybów. Gdy ją uwalniamy, zaczynamy za nią płynąć. Dzięki pozostawionym przez nią bańkom powietrza dostajemy się w pożądane miejsce.

Ratujemy królewnę Ly



1 Na jednym z pierwszych poziomów Brzytwobrody uwięził Ly w polu energetycznym. By ją uwolnić, niszczymy generator energii.



2 Urządzenie znajduje się niedaleko. Podnosimy beczkę z prochem i idziemy ku maszynie. W naszym kierunku rusza samonaprowadzająca bomba.

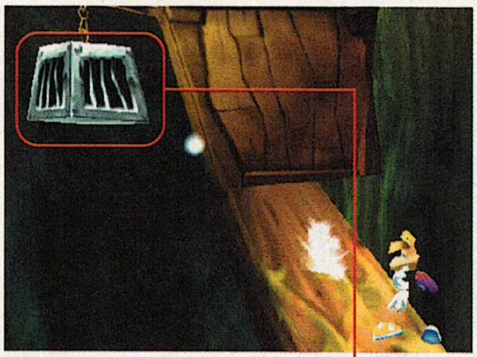


3 Gdy bomba jest blisko, podrzucamy beczkę klawiszem skoku i szybko strzelamy. Jeśli przy podrzuceniu ruszamy się w bok, tracimy beczkę.

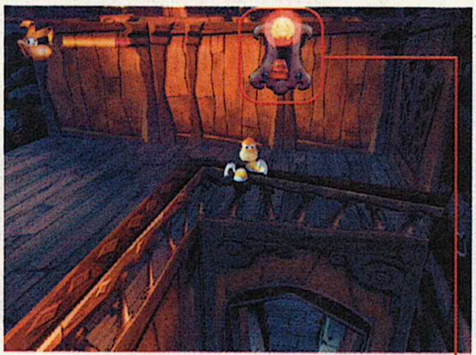


4 Podchodzimy do wielkiej maszyny, niszcząc po drodze bomby. Gdy znajdujemy się blisko niej, rzucamy beczką w jeden z plastrów.

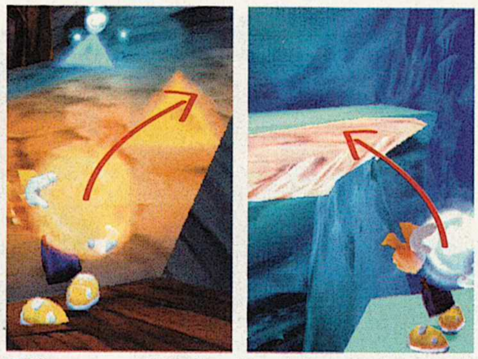
Ważne przedmioty i miejsca



1 Wypatrujemy podwieszanych klatek. Przeważnie znajdujemy w nich lumsy, ale czasem siedzi tam kapłan Teensienów, który otwiera nam wyjście z etapu.



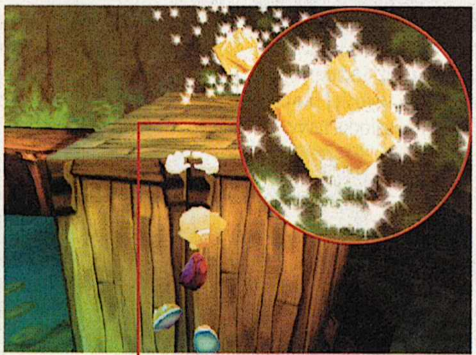
2 Wiele drzwi zamkniętych jest przełącznikami. Niektóre z nich otwierają przejście na stałe, inne działają tylko przez krótką chwilę.



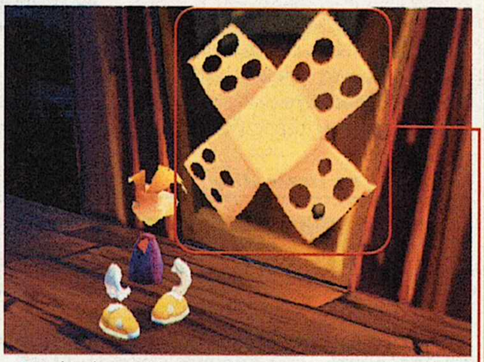
3 Czasem przejście chroni specjalny zamek otwierany kluczami energetycznymi. To kolorowe kule, które Rayman dostarcza w odpowiednie miejsce.



4 Przy drodze znajdujemy drzewa śliwkowe. Ich owoce są doskonałym środkiem transportu, ale nie tylko. Robo-pirata w niebieskiej koszulce nie pokonujemy, ale celnie rzucona śliwka zasłania mu widok.



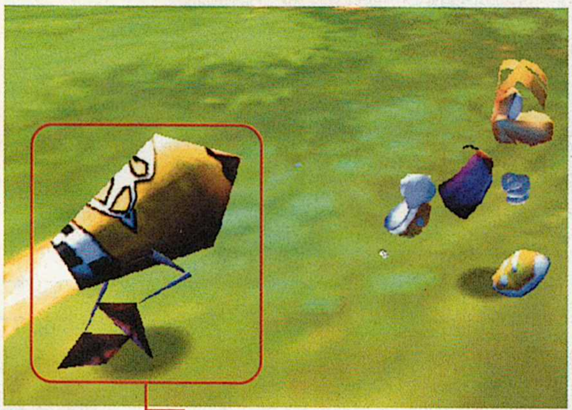
5 Złota pięść to dobra broń, ale rzadko ją znajdujemy. Pięść zwiększa siłę naszych strzałów. Niestety jej działanie jest ograniczone. Wystarcza na trzy trafienia w robo-pirata. Na szczęście mało który przeżywa dwa.



6 Niekiedy znajdujemy drzwi zaklejone niewzmocnionym plastrem. W takim wypadku wystarcza jeden strzał, aby droga stanęła otworem. Niestety większość plastrów wymaga wysadzenia dynamitem.

Nietypowe środki lokomocji

Ujeżdżamy Biegający Pocisk



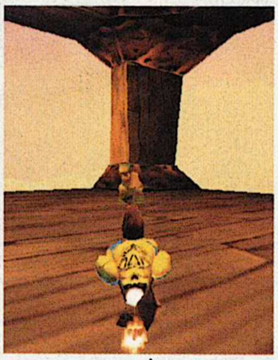
1 Biegający Pocisk to przedziwne stworzenie, które ujarzmiamy. Najpierw uciekamy przed nim tak długo, aż się męczy i zatrzymuje. Wtedy podbiegamy do niego.



2 Wskakujemy na Pocisk i jedziemy. Sterujemy strzałkami, a klawiszem skoku zsiadamy z rumaka. Uważamy, by nie trafiać w przeszkody.



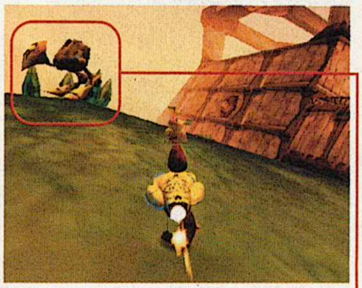
3 Gdy naciskamy [Ctrl], włączamy turbodoładowanie. Wzrasta prędkość Pocisku, ale spada sterowność. Rayman boi się zejść, gdy jedzie tak szybko.



4 Na poziomie Żelazowa Góra wsiadamy na pocisk, z którego nie daje się zsiąść. Prócz tego biegamy po dowolnej płaszczyźnie wbrew grawitacji.



5 Na dużym placu widzimy grupkę dzieci Globoksa. Nie przejmujemy się nimi. Znajdujemy dwa przełączniki i otwieramy bramę na zewnątrz.



6 Na zewnętrznym placu spotykamy mechanicznego kurczaka, który nas goni. Naprowadzamy go na menhiry i zdobywamy ukryte pod nimi lumsy.



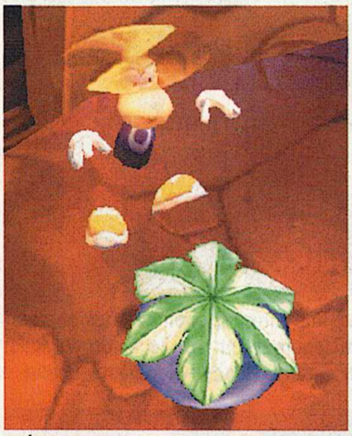
7 By wydostać się z tego poziomu, kierujemy się ku metalowym mostom i skale nad morzem. Podskakujemy, naciskając klawisz [A] i uciekamy do tunelu.

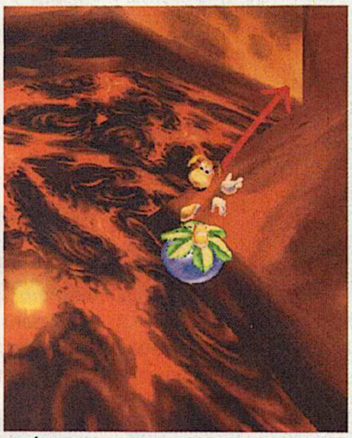


8 W ostatnich poziomach gry jeździmy na latającej wersji Biegającego Pocisku. Nie działa na nas grawitacja. Obracamy się, naciskając klawisz [Ctrl].

Nietypowe środki lokomocji

Jeździmy na śliwce





1 Śliwki najczęściej spadają same w określonych miejscach. Niekiedy strzelamy do nich, by się oderwały. Wskakujemy na śliwkę i rozpoczynamy jazdę.

2 Śliwką sterujemy, strzelając w przeciwnym kierunku niż jedziemy. Im szybciej strzelamy, tym szybciej porusza się owoc. Uważamy na jeziorka lawy.

Latamy na beczce prochu





1 Podnosimy beczkę i podchodzimy do pochodni. Uważamy, w którą stronę jesteśmy skierowani, by po gwałtownym starcie nie wylądować na ścianie.

2 Beczka opada, więc stale korygujemy jej lot. Sterowanie jest odwrócone – strzałka w przód obniża lot. Po pewnym czasie proch się wypala i spadamy.

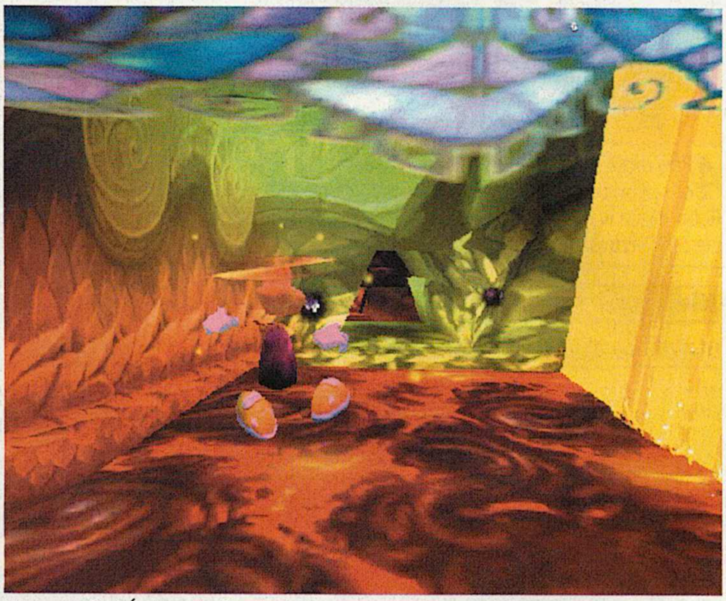
Zasiadamy na Tronie Mocy



Tron Mocy jest specjalnym fotelem przytwierdzonym do linii energetycznej zwanej Ścieżką Mocy. Gdy na nim siedzimy, **używamy tylko strzałek w lewo i w prawo**, by obracać się dookoła Ścieżki. Uważamy na przeszkody. Otwieramy zamknięte bramy i zbieramy lumsy, strzelając do nich.



Latamy Raymanem

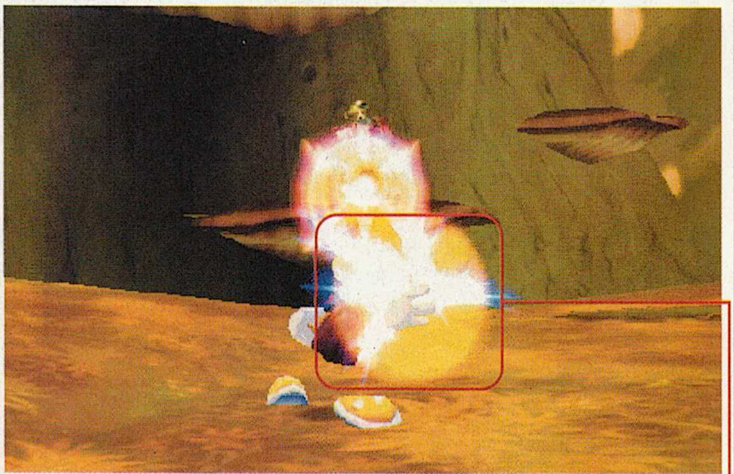


W etapie Pod Świątynią Kamieni i Lawy Rayman przez chwilę lata. Cały czas **korygujemy wysokość lotu, naciskając klawisz skoku.**

Walczymy



Walka ze zwykłymi przeciwnikami polega przede wszystkim na unikaniu ich ataków. Naciskamy klawisz [ctrl], aby włączyć automatyczne celowanie. **Przesuwamy postać na boki i strzelamy, naciskając Spację.**

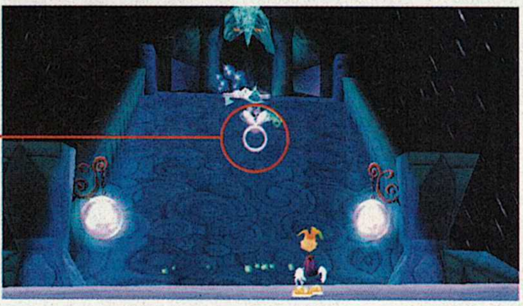


Od poziomu Sklepienie Rayman umie zwiększyć moc swoich strzałów. Naciskamy i przytrzymujemy przez chwilę Spację, a gdy pięść zaczyna iskrzyć, jesteśmy gotowi do oddania silnego strzału, który powala naszych przeciwników.

Pokonujemy najtrudniejszych przeciwników

Strażnik Wody i Lodu

1 Aby pokonać niektórych przeciwników, stosujemy specjalne zabiegi. Na przykład ten Strażnik jest odporny na nasze strzały i rzuca w nas wielkimi soplami lodu. Unikamy ich i ratujemy się, wskakując na obręcz.





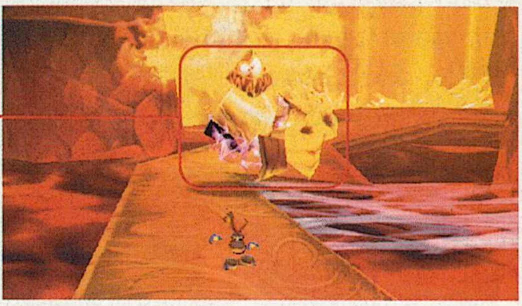
2 Przeskakujemy po obręczach, unikając cały czas strzałów wroga. Strażnik wycofuje się z każdym naszym skokiem. Kiedy spadamy, cały wysiłek idzie na marne i rozpoczynamy podchodzenie od samego początku.

3 Skacząc z ostatniej obręczy, szybko strzelamy w sopel lodu wiszący nad głową przeciwnika. W ten sposób pokonujemy Strażnika. Teraz wykorzystujemy pozostałą po nim obręcz i kończymy ten trudny etap.



Strażnik Kamieni i Lawy

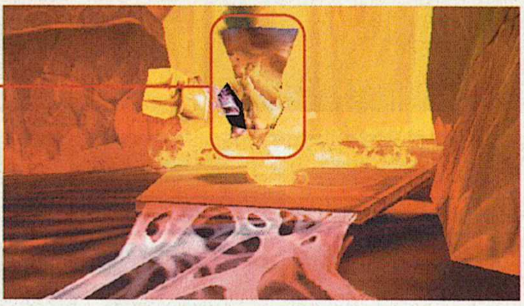
1 Ognisty Strażnik goni nas, strzelając płomiennymi kulami. Uciekamy przed nim, cały czas biegnąc i unikając pocisków. Gdy nas dogania, cała zabawa zaczyna się od początku. Niestety w okolicy nie ma zielonych lumsów.





2 Co pewien czas strażnik puszcza w naszym kierunku płomienną falę. Gdy ta zbliża się do nas, podskakujemy. Fala jest szybsza i przelatuje pod nami, o ile właściwie wybieramy moment wybicia Raymana.

3 W trzech miejscach trasy rozpięta jest pajęczyna. Odbijamy się i strzelamy szybko w stalaktyt wiszący tuż nad drogą Strażnika. Po trzech trafieniach Ognisty Strażnik ginie i dalsza droga stoi otworem.



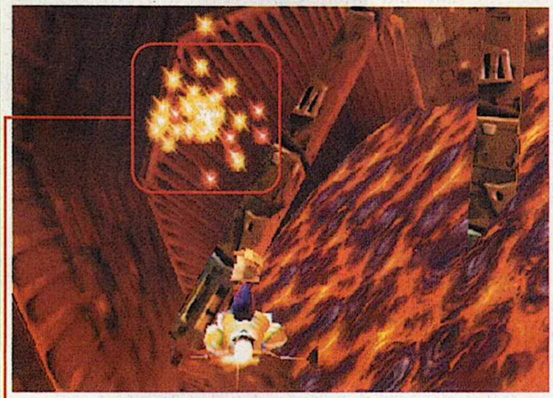
Brzytwobrody



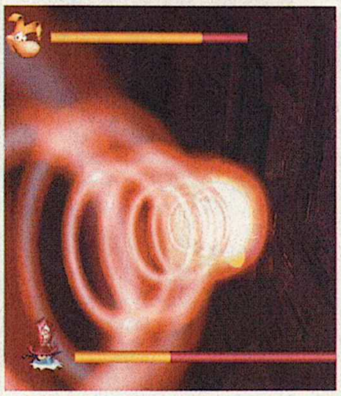
1 Walkę z ostatnim przeciwnikiem, Brzytwobrodym, rozpoczynamy na bocianim gnieździe jego statku. Unikamy ataków robota, a gdy strzela do nas samonaprowadzającymi pociskami, odbijamy je własnymi strzałami.



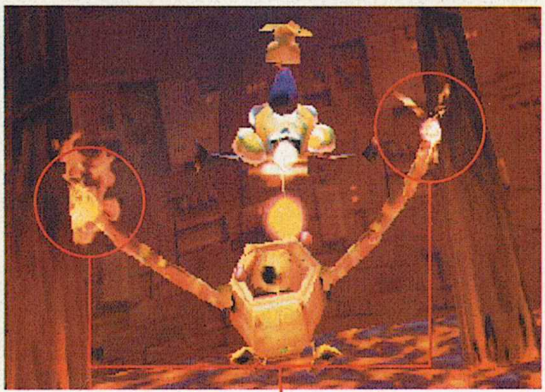
2 Walka przenosi się potem do zalanej lawą hali. Teraz latamy na naszym wiernym rumaku – Biegającym Pocisku. W pomieszczeniu są dwa krótkie korytarze, w których znajdujemy chwilowe wytchnienie przed atakami.



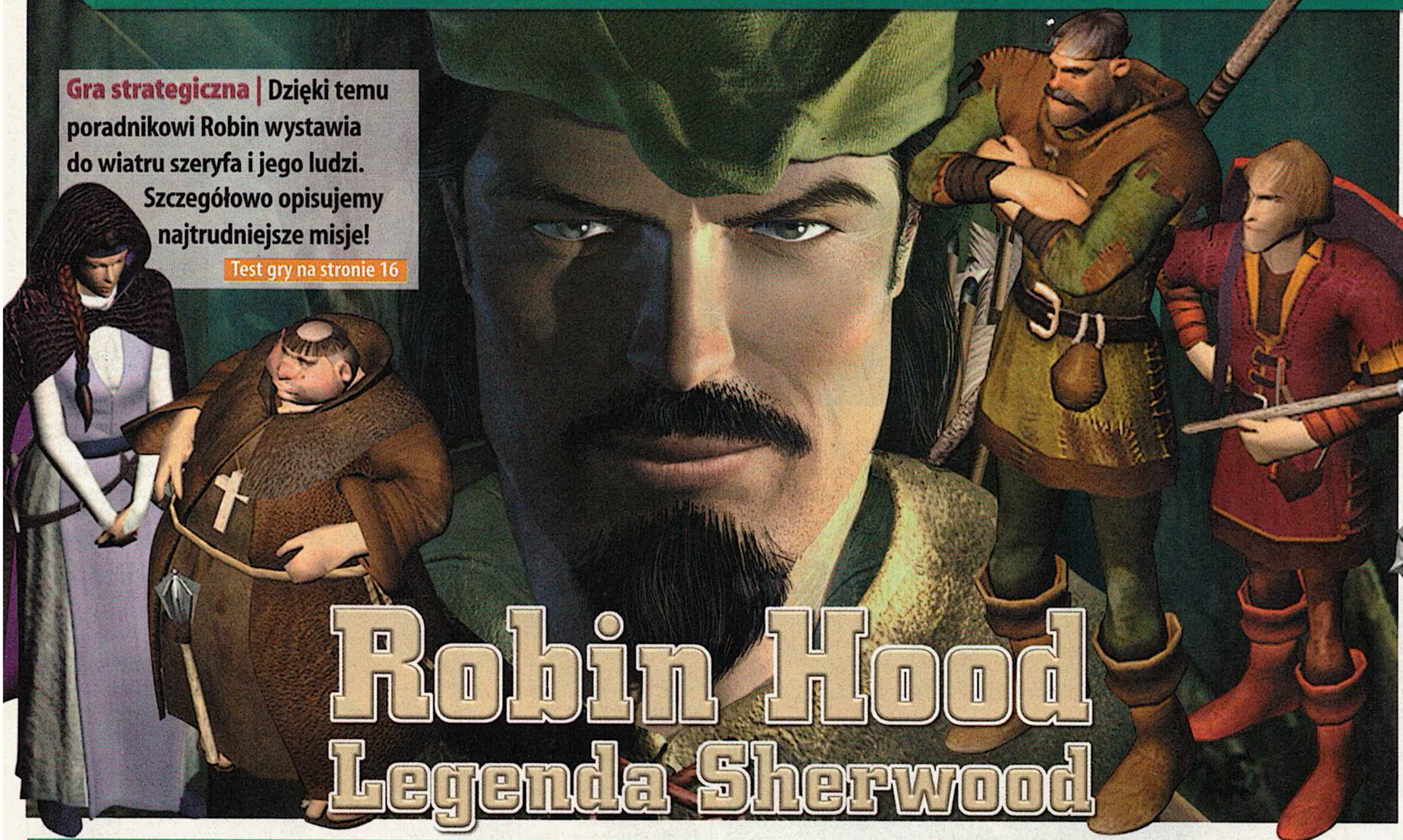
3 Na końcu jednego z korytarzy pojawia się pole energetyczne. Kiedy przez nie przelatujemy, ukazuje się kula. To w rzeczywistości broń, z której oddajemy pięć strzałów.



4 Wróg strzela pociskami, które nas śledzą. Gdy są blisko, ocieramy się o ścianę, a pociski same się niszczą.



5 Celujemy w dłonie robota. Kiedy trafiamy w obie, maszyna zsuwa się do lawy i traci trochę energii. Powtarzamy tę operację aż do skutku. Rayman zwycięża!



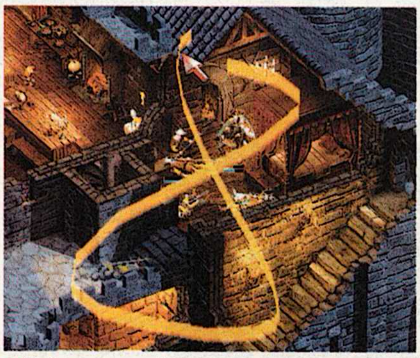
Gra strategiczna | **Dzięki temu poradnikowi Robin wystawia do wiatru szeryfa i jego ludzi. Szczegółowo opisujemy najtrudniejsze misje!**

Test gry na stronie 16

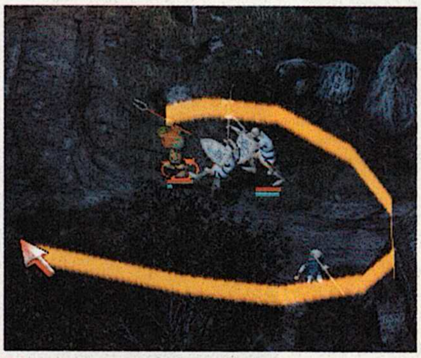
Robin Hood
Legenda Sherwood

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

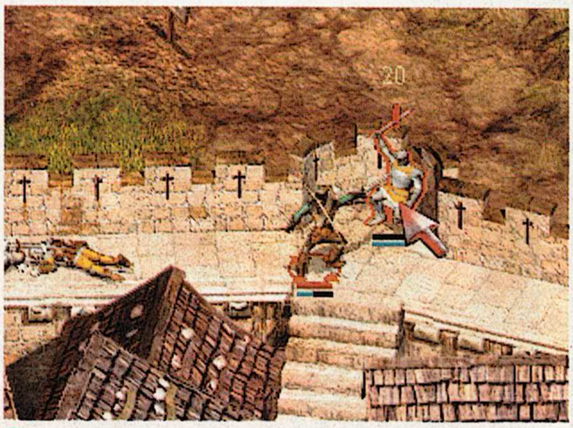
Zgrabnie machamy cepikiem



1 Najlepszym atakiem jest piruet. Przytrzymujemy lewy przycisk myszy i rysujemy na ekranie ósemkę. Uderzenie rani wszystkich wkoło, zatem stosujemy je pośród grupy wrogów.



2 Cięcia z prawej i lewej strony są mocne i skuteczne. Aby je wykonać, trzymamy przycisk myszy i zakreślamy łuk. Cios rani jednocześnie kilku stojących przed nami wrogów.



3 Klikając na rywala, wyprowadzamy szybkie, ale mało skuteczne pchnięcie. Cios przydaje się wobec pojedynczego wroga, któremu chcemy odebrać inicjatywę. Gdy nasz heros jest na skraju śmierci, pchnięciem uniemożliwiamy rywalowi dobicie go.

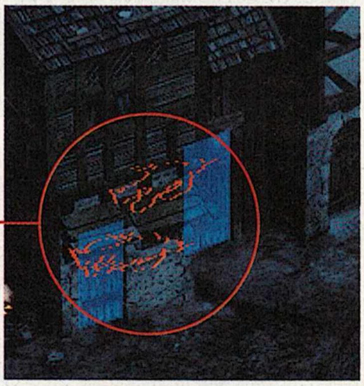


4 W trakcie walki znaczenie ma dystans dzielący nas od przeciwników. Przed zadaniem ciosu doskakujemy do wroga, bo z bliska nasze uderzenia są skuteczniejsze. Gdy bohater jest zmęczony, oddalamy się, by odzyskać siły.

Kilka praktycznych rad



1 By leczyć rannych, sporządzamy zioła, bo ich produkcja najbardziej się opłaca. Udziec odnawia zdecydowanie mniej punktów życia i ma ograniczone zastosowanie. Nie warto też regenerować sił na biesiadzie, bo w tym czasie banita zdążyłby przygotować kilka porcji ziół.



2 Do ukrycia skrępowanych strażników najlepiej nadają się wnętrza domów. Tam nikt jeńców nie zauważa i nie uwalnia. Wnosimy zakneblowanego nieszczęśnika do budynku i wciskamy przycisk myszy. Nawet w małej chacie mieści się cały oddział!

Rady GIER

- Złoto znajdujemy jedynie przy ciałach dowódców, kupców i bogatych rycerzy
- Warto wykonywać misje dodatkowe. W nagrodę zawsze dostajemy koniczynkę
- Gdy ginie znany bohater, wskrzeszamy go, zużywając koniczynkę
- By trenować strzelanie, łucznik musi mieć strzałę
- Rycerza w pancerzu nie atakujemy pięścią ani strzałą

Poznajemy umiejętności i wybieramy drużynę



1 Do Robina dołączają znani bohaterowie oraz zwykli wieśniacy. Liczba nowych rekrutów jest tym większa, im wyższy jest procent ocalonych. Staramy się zatem oszczędzać wrogów: ogłuszać ich i wiązać, zamiast zabijać. Zdolności wojów pokazuje poniższa tabela.



2 Każdy banita ma kilka zdolności specjalnych. Uaktywniamy je, klikając na przypisane do nich ikony. Zdolności podstawowe wybierane są domyślnie przy wskazaniu celu akcji. Na przykład gdy wskazujemy leżącego woja, pojawia się ikonka odebrania sakiewki.



3 Do drużyny bierzemy choć jednego banitę, który walcząc typową bronią, ogłusza przeciwników. Szkarłatny Will walczy korbaczem, którym ogłusza rywali, ale czasem zabija. Robin w zasadzkach używa ogłuszającego kija, a w miastach miecza.



Drużyna banitów jest liczna, ale tylko kilku ludzi bierzemy na akcje. Warto zatem wiedzieć, jakie mają umiejętności. Choć o tym, czy się one przydają, dowiadujemy się dopiero w trakcie misji	Wieśniacy			Bohaterowie					
	łowca	siłacz	parobek	Robin Hood	Stuteley	Szkarłatny Will	lady Marian	Mały John	braciszek Tuck
po raz pierwszy pojawia się w misji	2	2	2	1	2	4	5/14[1]	6	9
walcząc typową bronią	zabija	ogłusza	ogłusza	zabija/ogłusza	zabija	zabija/ogłusza	zabija	ogłusza	ogłusza
Zdolności podstawowe									
Wiązanie ogłuszonych	jest	-	-	-	jest	-	-	-	jest
Dobijanie ogłuszonych	-	-	jest	-	-	jest	-	-	-
Dźwiganie ciał	-	jest	-	-	-	-	-	jest	
Ograbianie ciał	-	-	-	jest	-	-	jest		
Otwieranie zamków	-	-	jest	-	jest	-	-	-	jest
Przeskakiwanie przeszkód	jest	-	-	jest	-	jest			
Wspinanie się na mury	-	-	jest	jest	jest	jest			
Cucenie towarzyszy	-	-	jest	-	-	-	jest	-	-
Zdolności specjalne									
Szybkie uśmiercenie	łuk	-	-	łuk	-	duszenie	łuk	-	-
Szybkie ogłuszenie	-	-	-	pięść	-	proca	-	pięść	-
Unieruchomienie	-	-	-	-	sieć	-	-	-	piwo
Odwrócenie uwagi	-	gwizd	jabłko	mieszek	jabłko	-	-	gwizd	gniazdo os
Osłona tarczą	tarcza	-	-	-	-	tarcza	-	-	-
Leczenie	-	udziec	zioła	-	-	-	zioła	-	udziec
Szpiegowanie	-	-	-	-	żebranie	-	nasłuch	-	-
Podsadzenie druha	-	-	-	-	-	-	-	podsadź	-

[1] Lady Marian pojawia się w misji 5,7,9 i 13, ale po każdym z tych zadań porzuca drużynę. Dopiero po 14 misji na stałe przystaje do Wesołej Kompanii

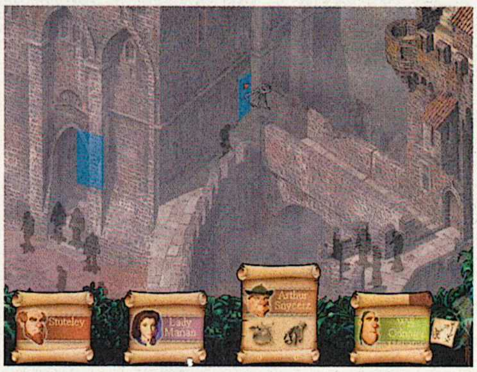
Wykorzystujemy banickie sztuczki



1 Robin Hood to gra taktyczna, w której jeden zły ruch może znacznie utrudnić lub wręcz uniemożliwić nam ukończenie misji. Warto zatem często zapisywać stan rozgrywki. Robimy to po udanej akcji, gdy nasza drużyna jest bezpieczna.



2 W zamian za datek żebracy wspierają nas radą na temat aktualnej misji. By poznać wskazówkę za darmo, przed wręczeniem pieniędzy zapisujemy grę, a po przeczytaniu podpowiedzi wczytujemy. Sztuczka nie działa, jeśli rada żebraka posuwa akcję do przodu.



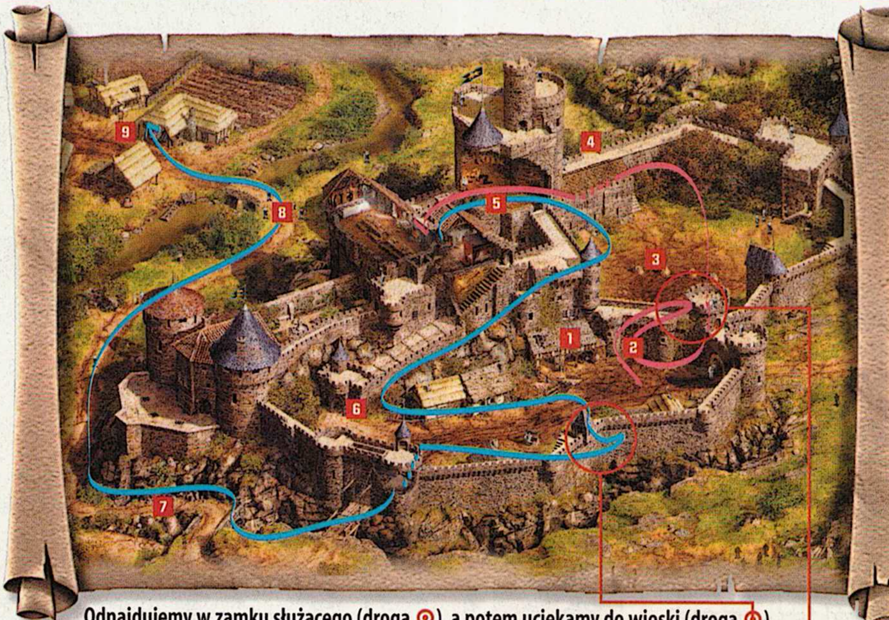
3 Bohater potrafiący otwierać zamki nie radzi sobie ze wszystkimi drzwiami. By wcześniej sprawdzić odległe drzwi, klikamy na nie. Jeśli dają się otworzyć, włamywacz rusza ku nim. Zatrzymujemy banitę, ale wiemy już, którędy poprowadzić drużynę.

PRZEWODNIK

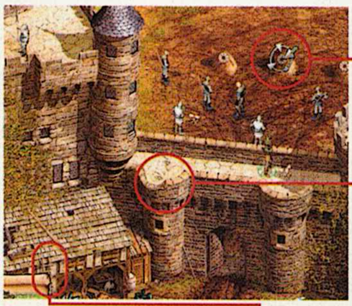
Misja 1: Odwiedziny u wuja Godwina

Pełna lista misji czekających Robin Hooda

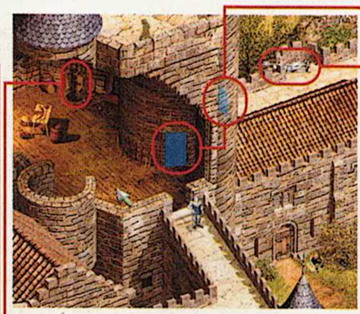
Misja	Miejsce akcji	Cel misji
1	Lincoln	odwiedzić wuja Godwina
2	Nottingham	uwolnić bandę Stuteleya
3	Nottingham	spotkać się z lady Marian
4	Leicester	uwolnić Szkarłatnego Willa
5	Derby	szpiegować księcia Jana
6	leśny dukt	uwolnić Małego Johna
7	Leicester	przekazać wieści Ranulphowi
8	Lincoln	uwolnić wuja Godwina
9	Derby	uwolnić braciszka Tucka
10	leśny dukt	obronić zamek Lincoln
11	Derby	wspomóc szturm na Derby
12	leśny dukt	obronić zamek Derby
13	Nottingham	wygrać turniej łuczniczy i uciec
14	York	przerwać ślub lady Marian
15	Nottingham	uwolnić Robin Hooda
16	York	spotkać się z informatorem
17	York	wspomóc szturm na York
18	Nottingham	zabić szeryfa, pojmać księcia



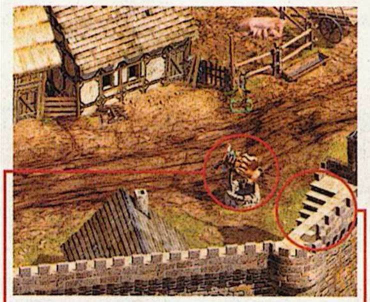
Odnajdujemy w zamku służącego (droga), a potem uciekamy do wioski (droga)



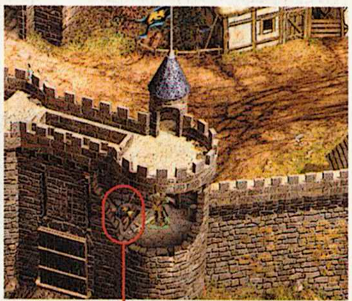
1 Wspinamy się po drabinie na dach stodoły 1, skąd skaczemy na mur. Bierzemy strzały i strzelamy do tarczy. Dowódca odsyła żołnierzy. Schodzimy z muru i przechodzimy przez bramę 2.



2 Biegniemy przez plac treningowy 3 i wchodzimy na mur. Ogłuszamy strażnika, gdy staje na baszcie. Drzwiczkami wchodzimy do zamku. W zbrojowni 4 mijamy strażnika.



3 Rozmawiamy ze służącym Godwina. Wracamy przez zbrojownię 5. Ogłuszamy żołnierza oraz strażnika przy wyjściu 6. Idąc za chatami, zaskakujemy łucznika. Wchodzimy na mury.



4 Klikamy na kołowrót, by opuścić bramę. Po wyjściu z zamku idziemy drogą 7, pozbywając się strażników. Przy moście 8 strzelamy z łuku. Kończymy rozmową z krewnym służącego 9.

Misja 3: Spotkanie z lady Marian



1 Ogłuszamy kręcących się wśród pól żołnierzy. Ciała kryjemy w chatach. Pomagamy kobiecie. Siłacz i Robin przekradają się w okolice zachodniej wieży.



2 Robin wchodzi na skałę i rzuca mieszek. Zwycięzców walki o złoto ogłuszamy lub zabijamy z łuku. Zamęczonego chłopca siłacz odnosi spłakanej matce.



3 Do zamku wchodzimy bramą, gdy straż bije się o sakiewkę. Idziemy na wprost. Łuczników Robin zabija z dachów. W razie zagrożenia kryjemy bandę w chatach.



4 Idziemy do północno-wschodniej części miasta. Czeka nas walka na skrzyżowaniu (używamy sieci Stuteleya) lub droga po blankach. GRY radzą to pierwsze.



5 Dajemy złoto żebrakowi i dowiadujemy się o zwycajach lady Marian. Kościół zostaje otwarty. Wysyłamy tam Robina i siłacza, nie drażniąc rycerza w wejściu.

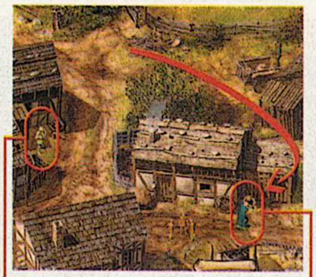


6 Robin ogłusza zakonnika, a siłacz niesie go do zakrystii. Kryjemy banitów w ogrodzie. Robin wchodzi do konfesjonału. Oglądamy scenę spowiedzi Marian.

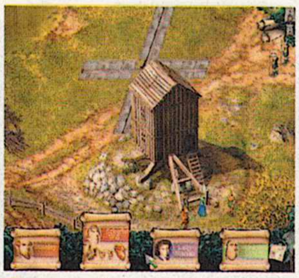
Misja 7: Wieści dla Ranulpha



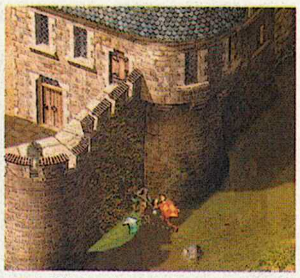
1 W tej misji nie wolno zabijać ludzi Ranulpha. Do drużyny wybieramy Szkarłatnego Willa i Stuteleya. Robin ogłusza strażników, a siłacz chowa ich w lesie. Szkarłatny Will strzałem z procy unieszkodliwia łucznika ukrytego wśród drzew. Atakujemy dowódcę, nim wzywa pomoc.



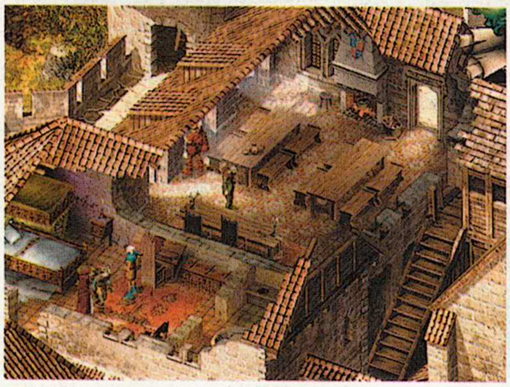
2 Stuteley oplata siecią patrol na zakręcie 10. W wiosce 11 Robin ogłusza łucznika, którego siłacz szybko chowa. Robin zachodzi od tyłu dowódcę.



3 Robin z Willem przekradają się do młyna 12 (misja dodatkowa). Banici przeskakują fosę 13 i wspinają się na mury. Straż Robin ogłusza pięścią, Will z procy.



4 Jeśli dochodzi do walki, walczy tylko Will. Docieramy do wieży 14 i opuszczamy most. Reszta bandy obezwładnia halabardników i wchodzi do zamku.

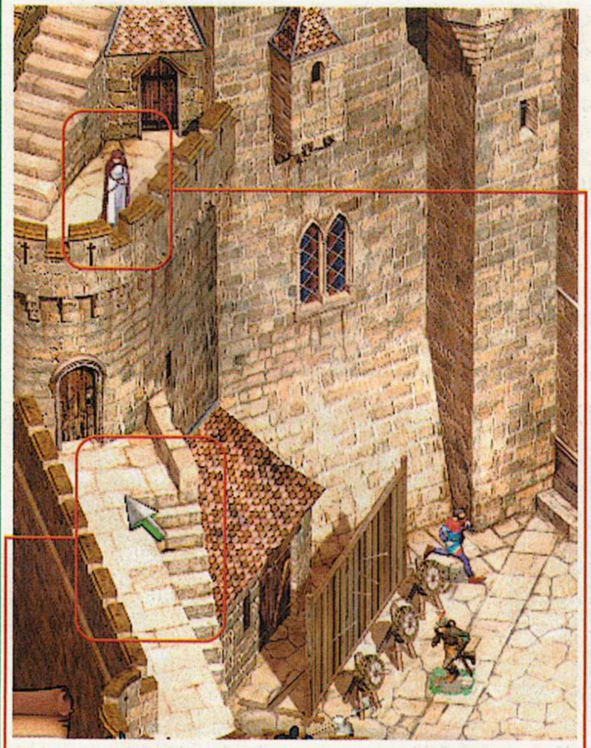


5 Oplątujemy siecią i ogłuszamy straż przed kościołem. Łucznicy na murach nie reagują. Robin i Marian rozmawiają z Ranulphem 15. Teraz wkradamy się do koszar przy bramie 16 i trzepiemy skórę ludziom szeryfa. Zabieramy cenną przesyłkę i uciekamy do Sherwoodu.

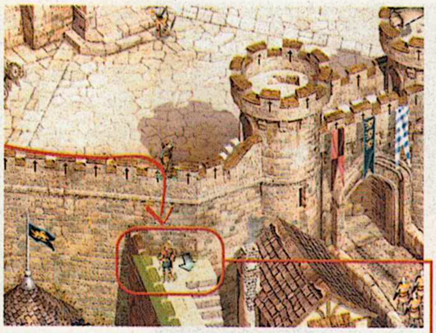


Robin i Will otwierają wrota (droga). Robin i lady Marian odnajdują Ranulpha (droga)

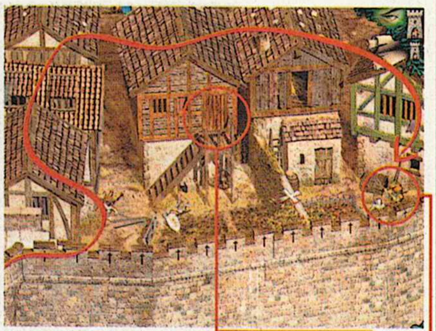
Misja 13: Turniej o złotą strzałę



1 Robin startuje w zawodach. Strzelamy do tarczy i obserwujemy przerywnik. Gdy szeryf każe nas łapać, wbiegamy na schody. Wchodzimy na wieżę i rozmawiamy z lady Marian.



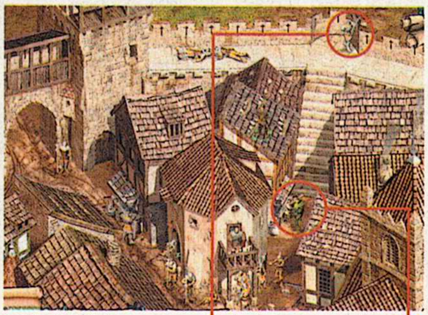
2 Gdy zamieszanie opada, przekradamy się na murek niżej i rozmawiamy z Muchem. Razem przebijamy się przez straż na blankach.



3 Na podwórku bijemy straż. Z domu bierzemy złoto. Robin skacze po dachach i werbuje parobka. Nowy leczy rannych.



4 Parobek bije straż z placu. Uwalniamy więźnia. Zespół idzie do zamku i oczyszcza drogę dla Marian. Blankami ruszamy na północ.

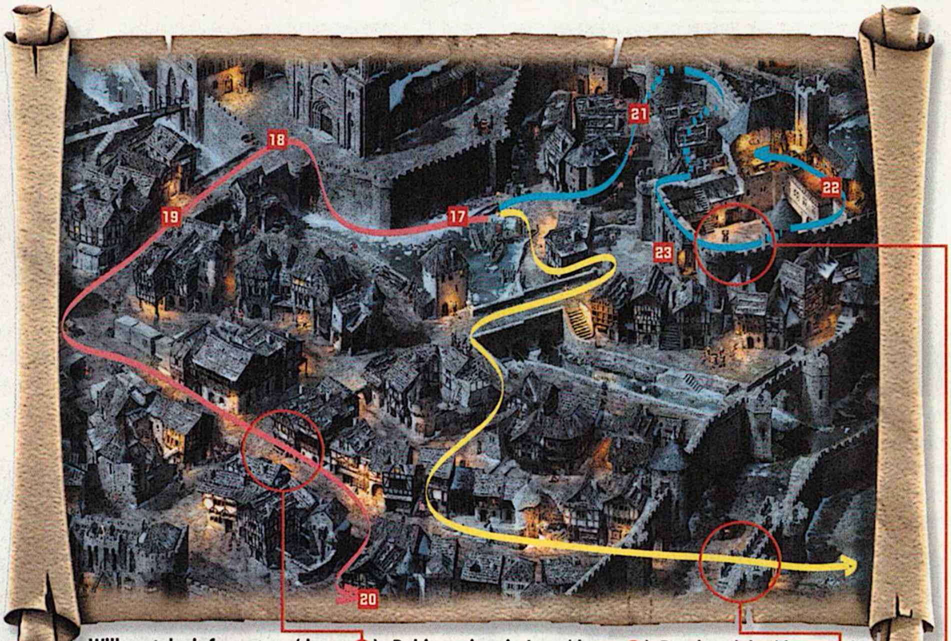


5 Robin bije rycerza i werbuje Boldera. Z dachu rzuca sakiewki ze złotem. Korzystając z zamieszania, drużyna wymyka do Sherwoodu.

Misja 16: Spotkanie z informatorem



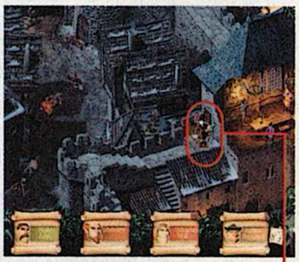
1 Na wyprawę proponujemy zabrać Robina, Willa, Małego Johna, braciszka Tucka oraz parobka z bagażem ziół. Will samotnie rusza po lodzie 17 wzdłuż muru. Wspina się po roślinach i dusi łuczników 18. Potem rozprawia się cepem z trójką strażników w uliczce na południu 19.



Will spotyka informatora (droga). Robin szpieguje Jana (droga). Banda ucieka (droga)



2 Will przekrada się, kryjąc się w domach i wędrując tuż za patrolami. Po rozmowie z informatorem 20 Will wraca do bandy lub kryje się w domu. Reszta banitów eliminuje strażników przy baszcie 21. Robin wchodzi na blanki i skacząc po dachach, dociera pod zamek.



3 Z łuku strzela do strażnika i wskakuje do środka. Po murze banita dostaje się do bocznej komnaty 22. Tu podsłuchuje rozmowę księcia Jana.



4 Gdy lord Longchamps zostaje sam, Robin wyzywa go na pojedynek. Gdy lord ginie, informator zabiera jego ubranie. Pozostaje nam wynieść ciało z zamku.



5 Robin otwiera wrota 23 i banici biją straż. W pierwszej kolejności usuwamy łuczników. Mały John zabiera ciało lorda i kompania rusza ulicami Yorku.

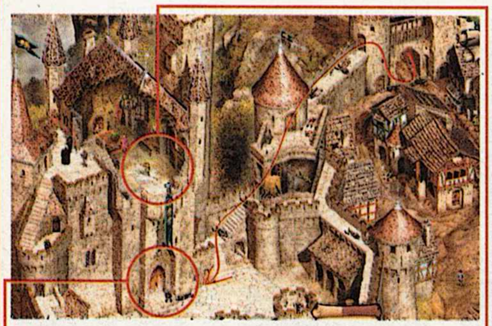
Misja 18: Ostateczna rozprawa

1 Do drużyny wybieramy Robina, lady Marian, Johna, Willa i parobka z widłami. Kolejność wyboru ma wielkie znaczenie. Staramy się o to, by Will z parobkiem wystartowali razem przy północnej bramie. Ta dwójka sama rozstrzyga losy misji.



2 Zespół przebija się do zamku, skradając się po blankach zachodniego muru. Will dusi zaskoczonych wrogów, a łuczników unieszkodliwia z procy. Obaj banici doskonale walczą, a jeśli ktoryś zostaje ranny, leczymy go za pomocą ziół parobka.





3 Ogłuszonych wrogów dobijamy, bo cucą ich koledzy. Parobek otwiera zamknięte drzwi. Na dziedzińcu zamku likwidujemy straż, a parobek otwiera drzwi do centralnej wieży i chowa się na górze.

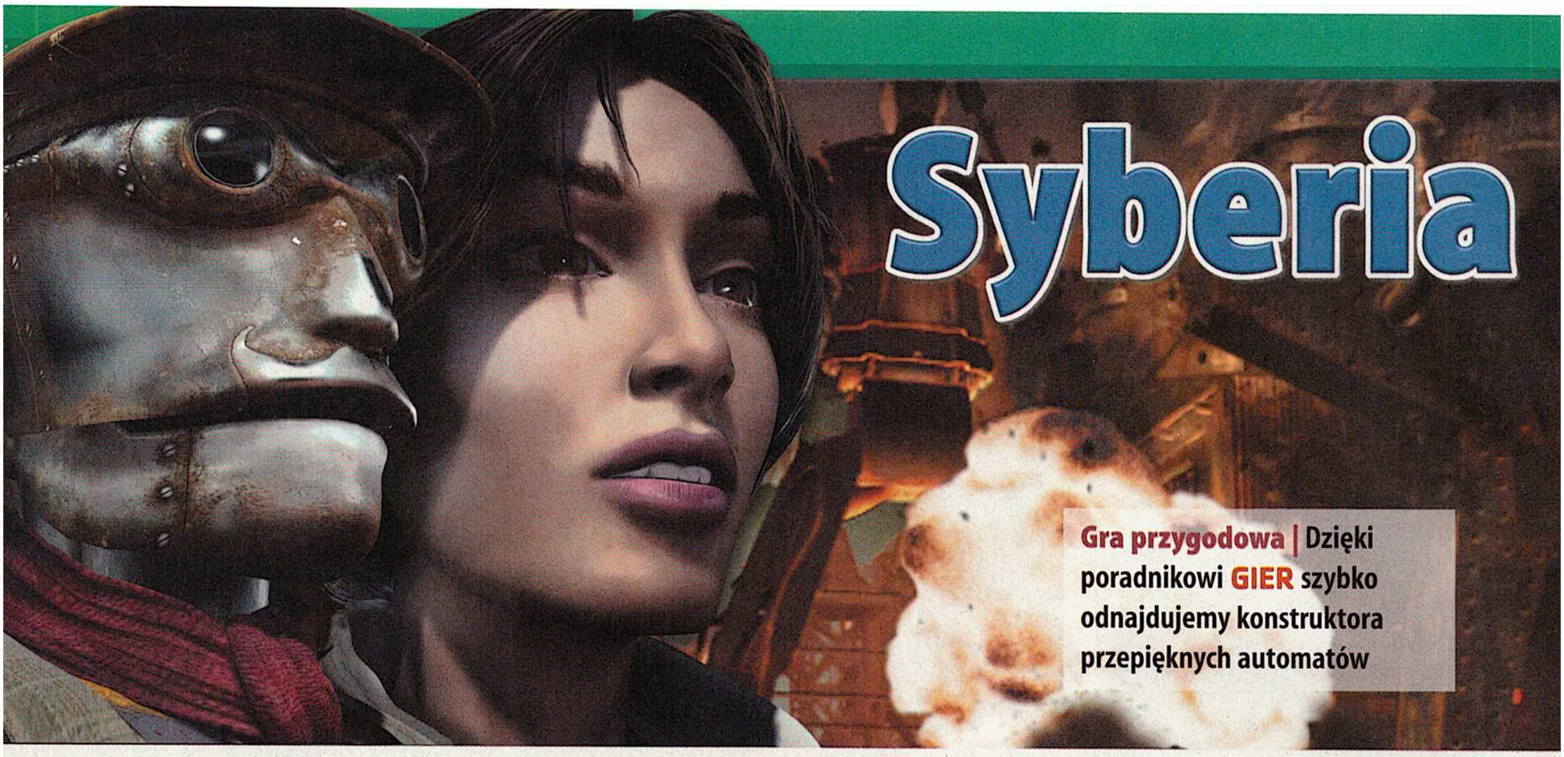


4 Will przygotowuje się do podniesienia kraty. Robimy to, gdy dowódca straży jest blisko wrót. Sztuczka sprawia, że kapitan odbija się od kraty i wyprowadza czarnych gwardzistów w kierunku miasta.



5 Will wyłania się z zamku i dusi straż na podjeździe. Robin zrzuca płaszcz i wchodzi do centralnej wieży. W pojedynku pokonuje szeryfa i zmusza księcia do poddania się. Wygraliśmy! Oglądamy film końcowy.


tracer®
Kontrolery gier
Gamepady:
HardGame, NightHawk, DoubleImpact, DeathFinger, PowerMaster, BlackLight
Joysticki:
SuperShot, IronFist, Starfire 3D, Freespace 3D
Kierownice:
MassDrive, SpeedRacer, ThunderBird, ForceMan
Produkty marki TRACER to najwyższa jakość wykonania i funkcjonalność pozwalająca cieszyć się z każdej zabawy
Sugerowana cena detaliczna brutto kierownicy MassDrive
Kierownice TRACER cena od
95* PLN
Kierownica ForceMan
Siła FORCE FEEDBACKu
Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER:
megabajt
incom
www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

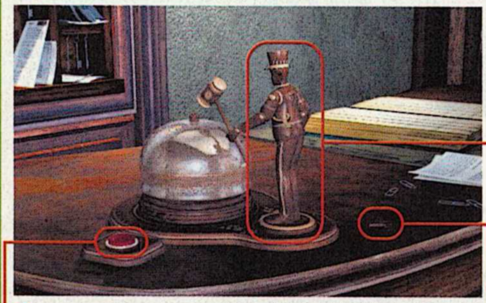


Syberia

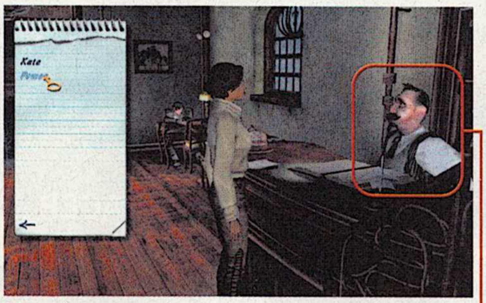
Gra przygodowa | Dzięki poradnikowi GIER szybko odnajdujemy konstruktora przepięknych automatów

PRZEBIEG GRY

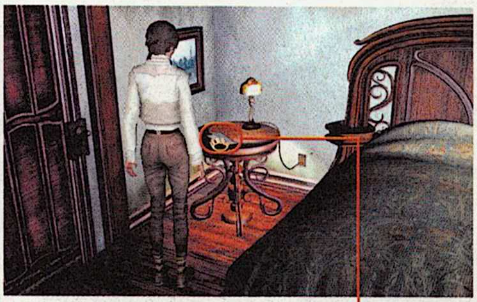
Przybywamy do miasta zapomnianych maszyn



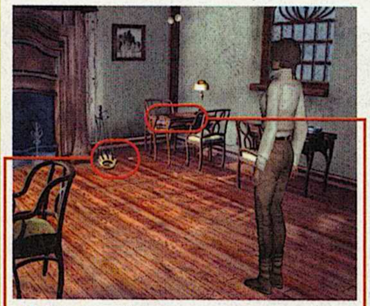
1 Rozpoczynamy grę w hotelu w Valadilene. By wezwać recepcjonistę, podnosimy klucz, uruchamiamy nim figurkę i naciskamy przycisk



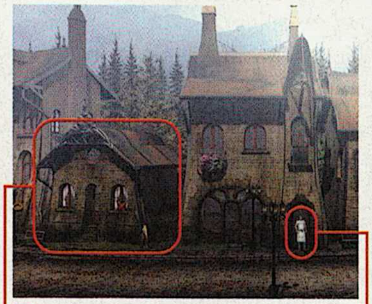
2 Próbujemy podnieść walizkę. Prosimy recepcjonistę o wniesienie walizki do pokoju. Po powrocie na dół znów poruszamy wszystkie tematy z notatnika



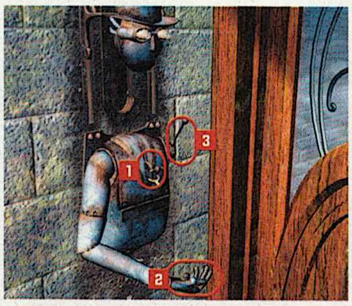
3 Ze stolika w pokoju bierzemy faks. Dzwonimy do szefa, wybierając w telefonie komórkowym wpis Biuro. Idziemy do recepcjonisty po drugi faks



4 Bierzemy broszurę ze ściany i zbieramy cztery kółka zębate upuszczone przez Momo. Dwa z nich leżą na podłodze, dwa pozostałe na stole



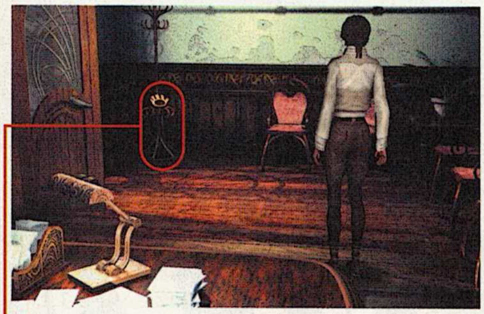
5 Szukamy domu notariusza. Podchodzimy do zamkniętej piekarni i mijamy budynek. W następnym domu znajdujemy biuro notarialne



6 Podchodzimy do drzwi kancelarii. Pociągamy za dźwignię [1], kładziemy drugi faks na ręce [2] i ciągniemy za dźwignię po prawej stronie [3]



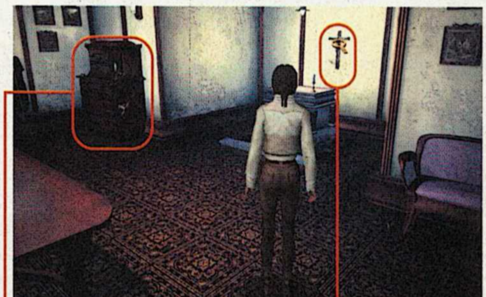
7 Mijamy opuszczony hol i wchodzimy do gabinetu notariusza. Siadamy na krześle i rozmawiamy na temat naszej misji. Zadanie się komplikuje



8 Wychodząc, zabieramy dziwny klucz do fabryki z wieszaka w holu. Następnie udajemy się do kościoła, przechodząc przez mostek za hotelem

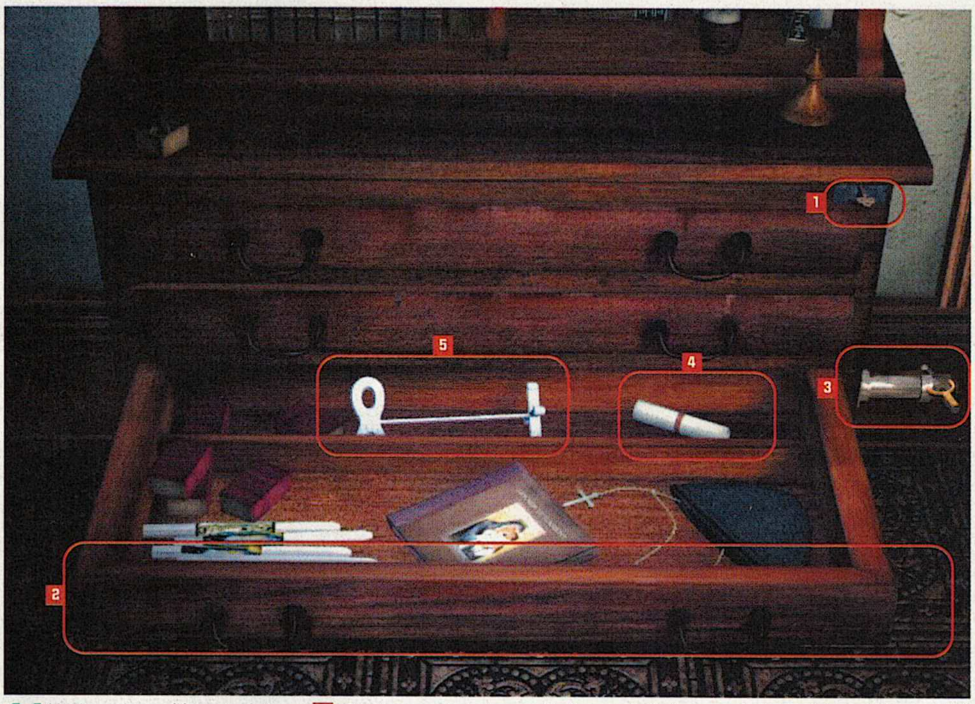


9 Obchodzimy budynek z prawej strony i idziemy do zakrystii na tyłach kościoła. Na razie omijamy windę na dzwonnicę, zaglądamy tam później

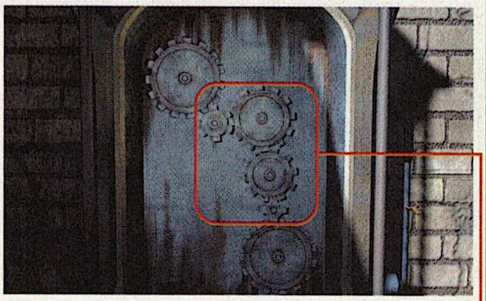


10 Przesuwamy krzyż wiszący na ścianie. Ze schowka pod krzyżem wydobywamy klucz do otwarcia komody w rogu pomieszczenia

Dostajemy się do fabryki i spotykamy Oskara



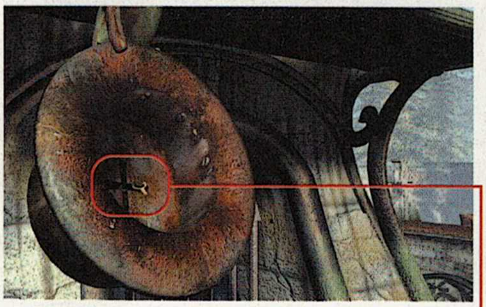
11 Umieszczamy klucz w dziurce 1. Otwieramy kolejne szuflady, uważnie je przeglądając. W każdej z szuflad znajdujemy kartę perforowaną – zabieramy je wszystkie. Zauważamy, że jedna z szuflad nie otwiera się do końca. Otwieramy ją więc 2 i przekręcamy pokrętło 3. Wyjmujemy list 4 i klucz 5



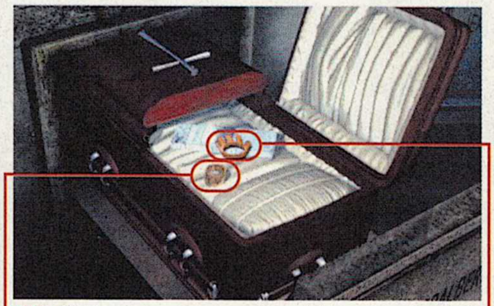
12 Podchodzimy do dzwonnicy. Aby uruchomić windę, umieszczamy na swoich miejscach cztery kółka zębate zgubione przez Momo



13 Do automatu na dzwonnicy wkładamy karty perforowane. Fioletowa uruchamia melodię pogrzebową, która aktywuje automat przy krypcie



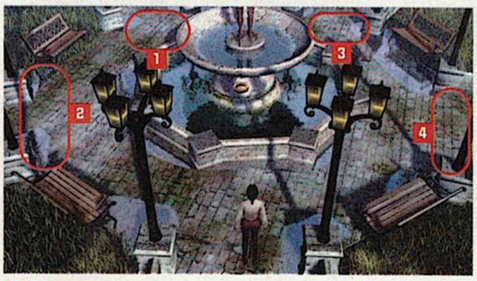
14 Idziemy na cmentarz. Do zamku w kapeluszu wkładamy klucz Voralbergów, a następnie wchodzimy do wnętrza otwartego grobowca



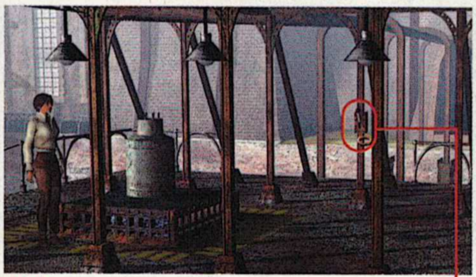
15 Wyciągamy trumnę z nazwiskiem Hansa Voralberga. Wyjmujemy z trumny wycinek gazety i tajemniczy metalowy cylinder



16 Idziemy do bramy fabryki. Aby ją otworzyć, używamy klucza teleskopowego na górnej figurce, a następnie ciągniemy za dźwignię



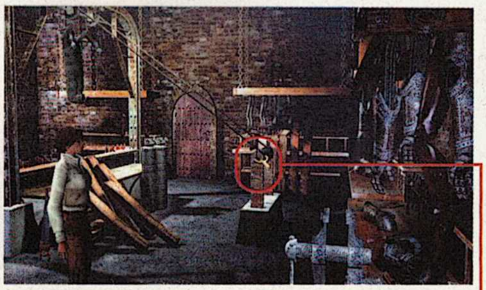
17 Idziemy na rampę przeładunkową 1. Pozostałe wyjścia prowadzą do wnętrza fabryki 2, na stację kolejową 3 i do rezydencji Voralbergów 4



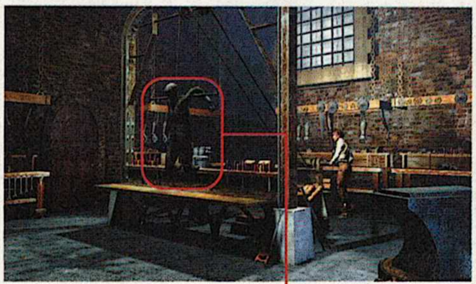
18 Przy rampie używamy dźwigni na słupie. Wracamy do fontanny i kierujemy się zachodnią ścieżką do hali montażowej



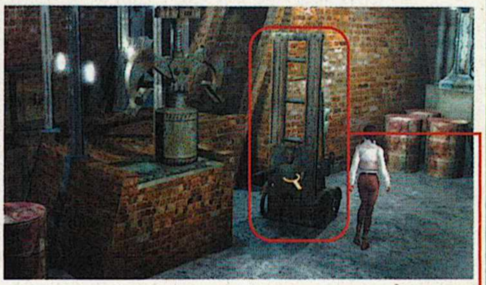
19 Wewnątrz fabryki idziemy na zachód. Przechodzimy pod stalowymi filarami i idziemy w lewo. Otwieramy drzwi na końcu pomieszczenia



20 Znajdujemy niedokończony automat o imieniu Oskar. Przyda nam się w przyszłości, więc zgadzamy się mu pomóc. Używamy dźwigni

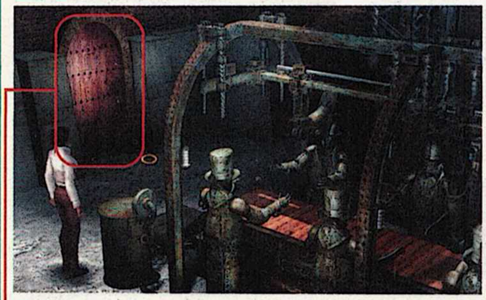


21 Rozmawiamy z Oskarem na temat produkcji i bierzemy od niego kartę perforowaną niezbędną do wyprodukowania jego nóg

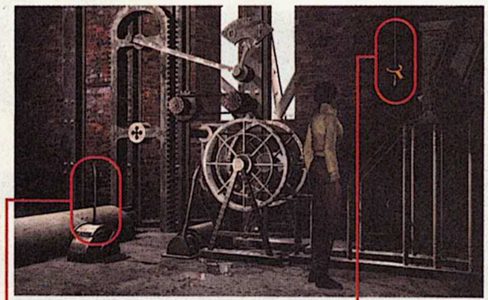


22 Przed drzwiami pomieszczenia Oskara używamy wózka widłowego, który transportuje dalej to, co wjechało do fabryki z rampy

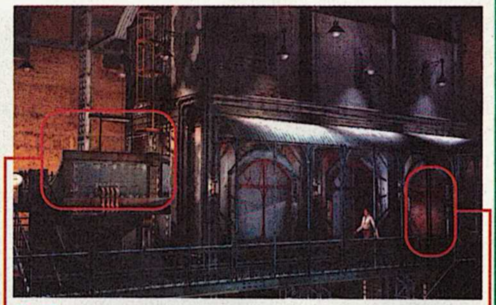
Dokańczamy Oskara i poznajemy historię Anny i Hansa



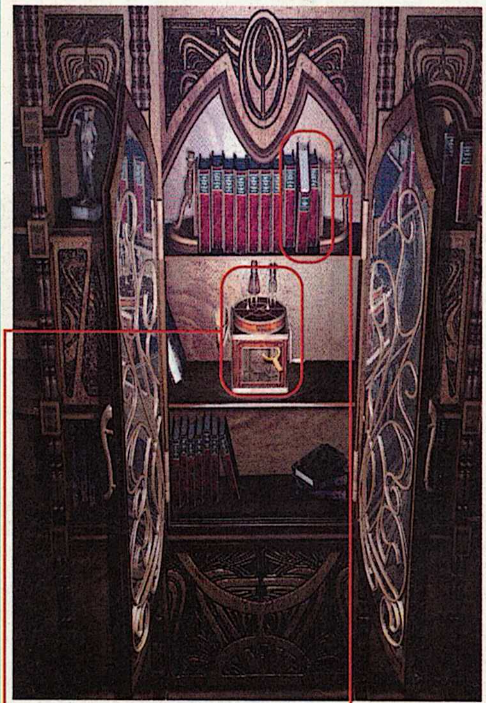
23 Czas uruchomić fabrykę. Wracamy do hali głównej. Mijamy automaty produkcyjne z lewej strony i otwieramy drzwi na końcu hali



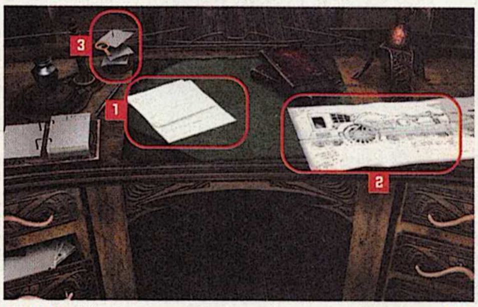
24 Pociągamy za rączkę łańcucha, a następnie przesuwamy sterczącą z podłogi długą dźwignię. Maszyny ruszają. Wracamy do głównej hali



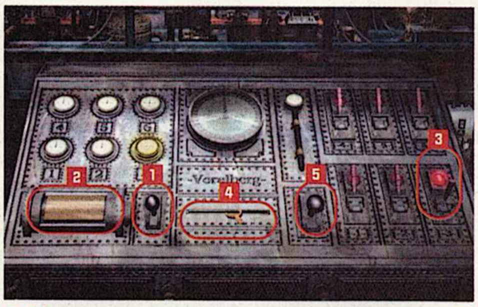
25 Wchodzimy na schody. Schodki wyżej prowadzą do panelu sterowania, a drzwi po prawej do gabinetu Anny. Wchodzimy do gabinetu



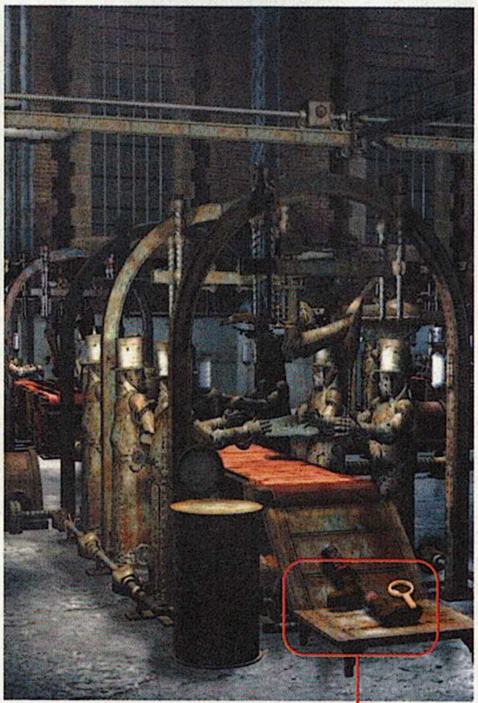
26 W szafie przesuwamy książkę. Do maszyny grającej wkładamy cylinder z trumny. Po wysłuchaniu nagrania zabieramy płytę z figurkami



27 Dokładnie przeglądamy biurko. Czytamy list 1, oglądamy projekt pociągu 2 i przeglądamy faktury obciążające fabrykę Voralbergów 3



28 Idziemy do panelu sterowania. Dźwignią 1 ustawiamy kolor na jasne drewno 2. Wciskamy przycisk 3. Wkładamy kartę 4 i pchamy dźwignię 5



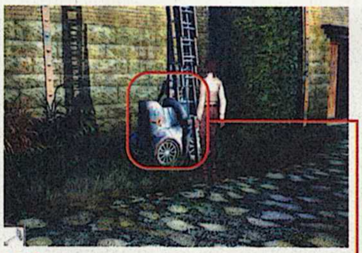
29 Schodzimy do hali po nogi Oskara. Zanosimy mu je, automat od razu bierze się do pracy. Wracamy na główny plac fabryczny i idziemy na wschód



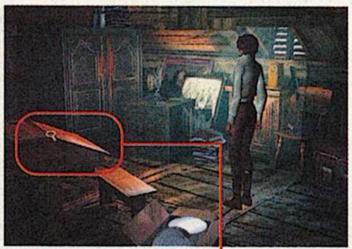
30 Mijamy dom z prawej strony i idziemy do ogrodu. Po drodze mijamy metalową drabinę. Wchodzimy w labirynt wysokich żywopłotów



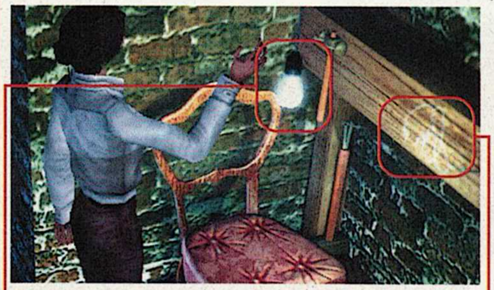
31 Rozmawiamy z ogrodniczką. Idziemy w lewo i skręcamy w pierwszą ścieżkę w prawo. Znajdujemy mały wodotrysk, a w nim klucz



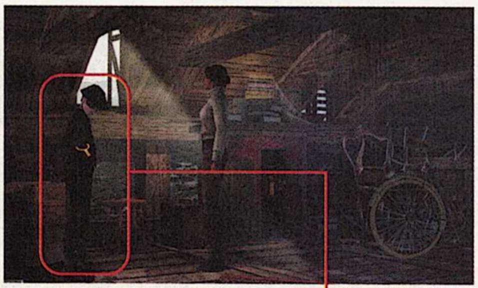
32 Za pomocą klucza uruchamiamy automatyczną drabinę. Czekamy, aż urządzenie kończy pracę, a następnie wchodzimy na strych



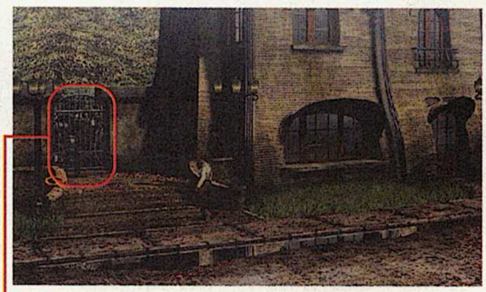
33 W sekretarzyku znajdujemy atrament i dziennik Anny. Czytamy go dokładnie, gdyż zawiera interesującą nas historię Anny i Hansa



34 Odnajdujemy na strychu wnękę i zapalamy światło. Na belce zauważamy wydrapany wizerunek mamuta, ale na razie nic z nim nie robimy



35 Na strych wchodzi Momo. Rozmawiamy z nim i za pomocą otrzymanej kartki i ołówka kalkujemy dla niego rysunek mamuta z belki

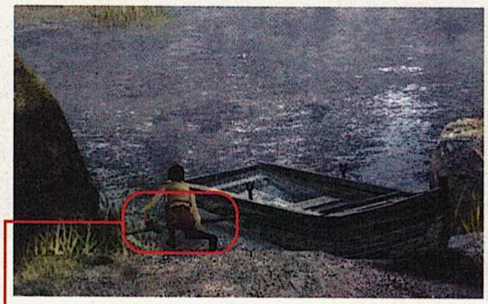


36 Momo prowadzi nas w ciekawe miejsce. Podążamy za chłopcem na ulicę, przechodzimy przez furtkę na wzgórze i mijamy łódkę

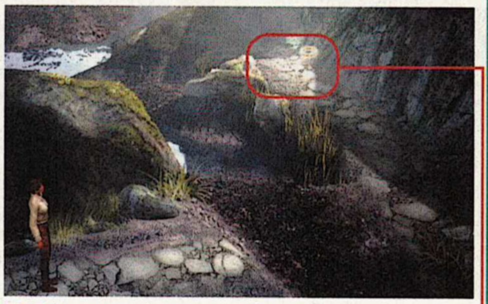
Wyruszamy w podróż nakręcanym pociągiem



37 Rozmawiamy z Momo. Idziemy po schodkach do tamy. Próbujemy przesunąć dźwignię i prosimy chłopca o pomoc w otwarciu tamy



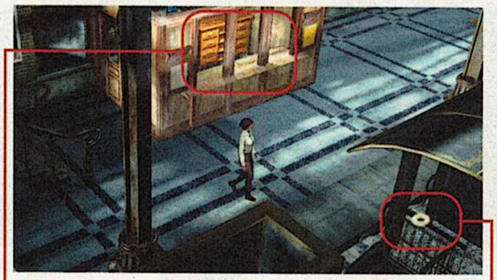
38 Podnosimy złamany drążek i używamy go do przyciągnięcia wiosła od łodzi. Wołamy Momo i prosimy, by użył wiosła przy tamie



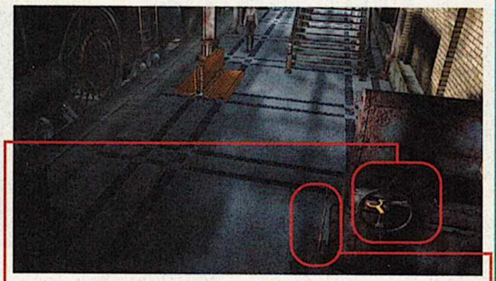
39 Po otwarciu zapory idziemy ścieżką na północ od miejsca, w którym stał Momo. Przechodzimy na ścieżkę wiodącą do jaskini



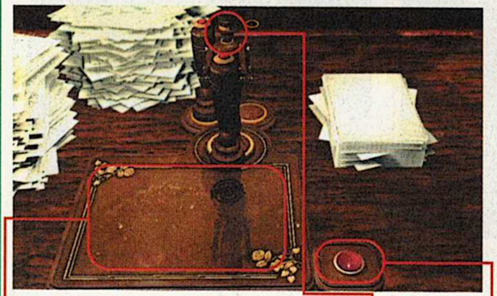
40 W kącie skalnej groty znajdujemy lalkę. Wracamy do fabryki, a następnie północno-wschodnią ścieżką idziemy do pociągu



41 Idziemy wzdłuż peronu i wsiadamy do wagonu. Wewnątrz spotykamy Oskara, który wysyła nas po bilet i zezwolenie do kasy



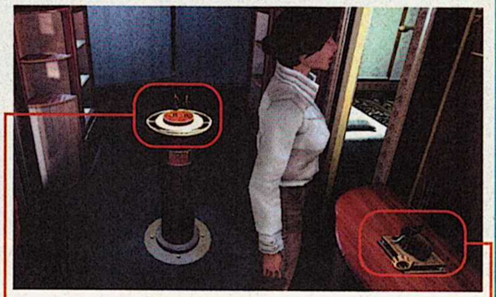
42 Przechodzimy przez kładkę nad pociągiem. Manipulujemy pokrętłem i dźwignią, by nakręcić pociąg. Idziemy do holu domu notariusza



43 Otwieramy kapelusz automatu. Wlewamy do niego atrament. Kładziemy zezwolenie na podkładce i uruchamiamy urządzenie



44 Dajemy Oskarowi zezwolenie na uruchomienie pociągu i bilet. Formalista zgadza się wreszcie na odjazd. Idziemy do przedziału bagażowego

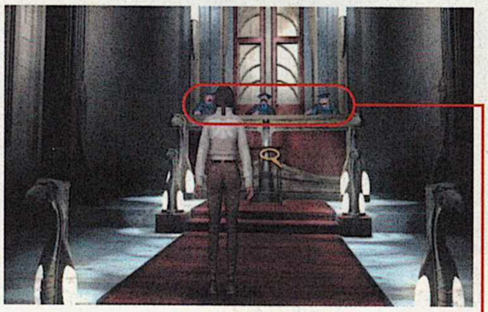


45 Umieszczamy pokrywkę pozytywki na postumencie, a lalkę mamuta na półce. Idziemy do Oskara i rozmawiamy. W drogę!

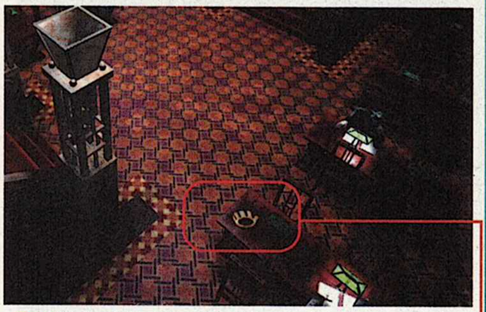
Nakręcamy pociąg i ruszamy dalej



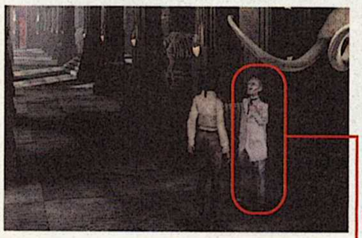
46 Wysiadamy z pociągu na lewą stronę. Idziemy w kierunku lokomotywy. Znajdujemy urządzenie do nakręcania. Zabrakło kilkudziesięciu metrów...



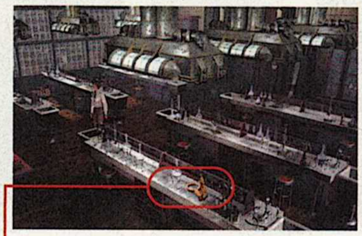
47 Po rozmowie z Oskarem idziemy do gmachu uniwersytetu. Idziemy w lewo. Rektorów znajdujemy za ostatnimi drzwiami



48 Wchodzimy do drugich drzwi w korytarzu. Bierzemy książkę oraz drugą z regału, na który wspinamy się po wysokiej drabinie



49 Na drugim końcu korytarza spotykamy paleontologa. Rozmawiamy i przynosimy mu lalkę mamuta



50 Wchodzimy do laboratorium. Ze stołu zabieramy szczypce i butelkę, a z regału z tyłu sali cylinder

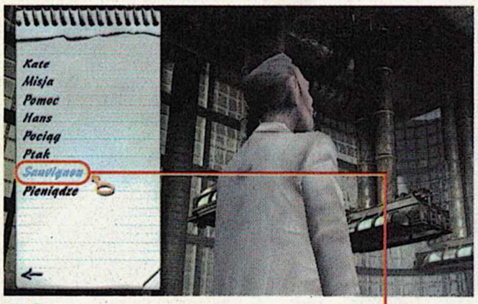


51 Przy peronie spotykamy naczelnika stacji. Rozmawiamy z nim, a potem podnosimy z ziemi hak

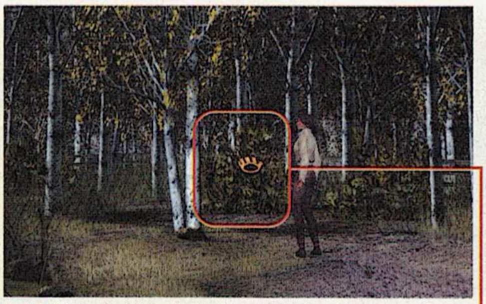


52 Rozmawiamy z naczelnikiem stacji na kładce i idziemy w prawo. Prosimy o pomoc ludzi z barki

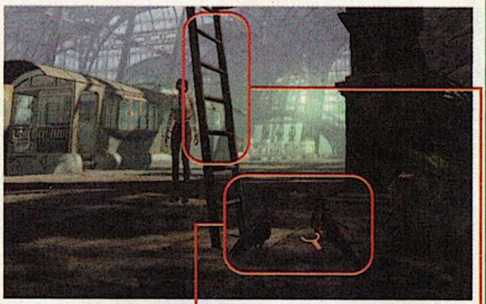
Nakręcamy pociąg i ruszamy dalej



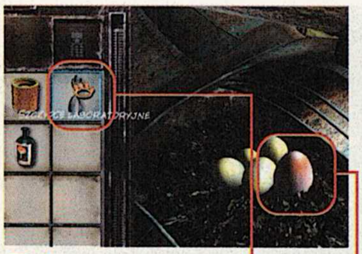
53 Pytamy paleontologa o Sauvignon. Rozmawiamy z rektorami. Po wykryciu spisku zaczepiamy naczelnika stacji i idziemy za nim do ogrodu



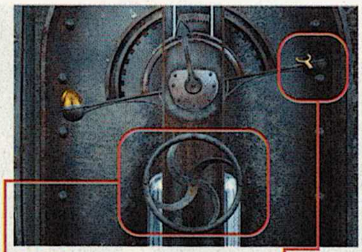
54 W ogrodzie, do którego dochodzimy półkolistą ścieżką z ostatniego peronu, przyglądamy się rosnącym krzewom i zrywamy jagody



55 Wabimy ptaki na trzecim peronie jagodami Sauvignon. Gdy ptaszyska odchodzą, wspinamy się po drabinie na samą górę



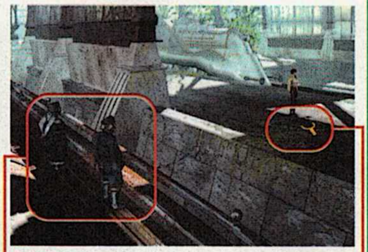
56 Za pomocą szczypiec wyjmujemy z gniazda jedno jajo. Podchodzimy do fontanny na dziedzińcu



57 Kładziemy jajo na szali i przekręcamy koło. Na dole pchamy dźwignię i idziemy do rektorów



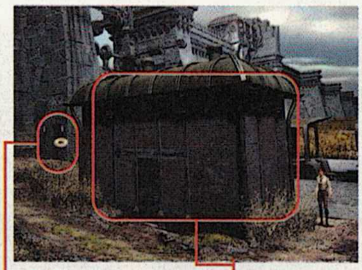
58 Płacimy ludziom z barki, bierzemy klucz. W konsoli śluzy wybieramy #42*, a gdy barka przepływa – #41*



59 Rozmawiamy z właścicielami barki, a następnie przyczepiamy hak do łańcucha



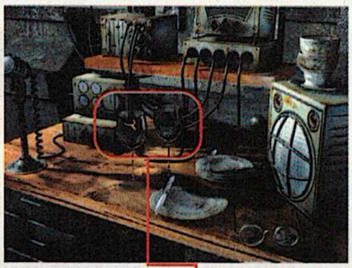
60 Nakręcamy pociąg. Po wykładzie zabieramy lalkę i skrypt. Mamuta stawiamy na miejscu, zaczepiamy Oskara



61 Idziemy do kasy. Wchodzimy przez drzwi w murze. Idziemy stalowym pomostem do kapitana

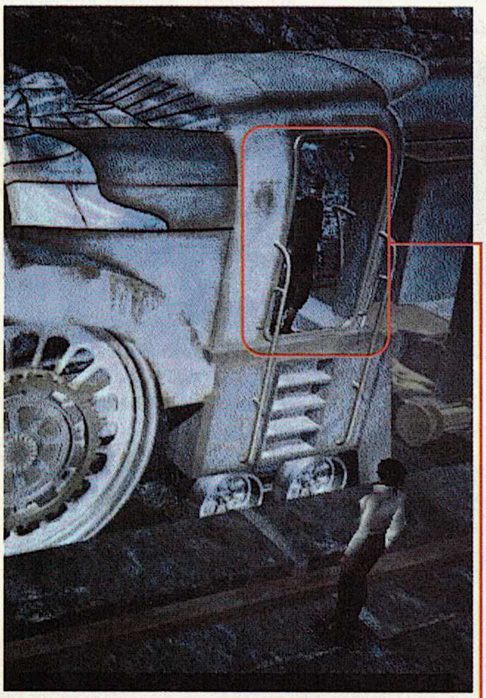


62 Rozmawiamy z kapitanem. Ustawiamy ostrość lunety, klikając dwukrotnie na prawy przycisk

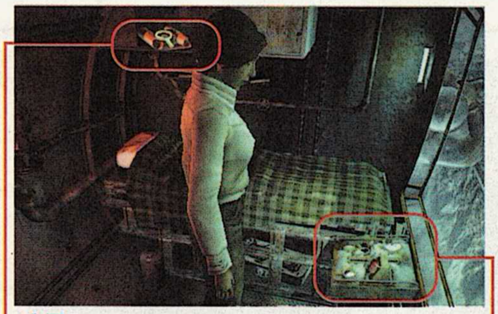


63 Do kieliszków wlewamy wino i sypiemy proszek. Wizę wręczamy Oskarowi. Ruszamy w drogę

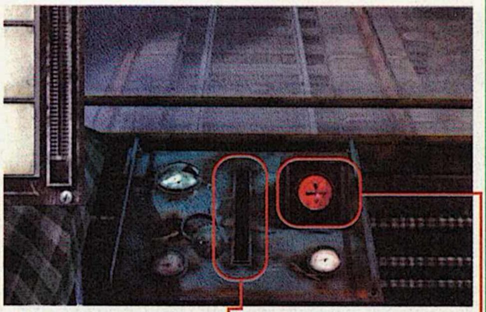
Szukamy wejścia do kopalni



64 Idziemy w kierunku olbrzymiego socrealistycznego automatu przed lokomotywą. Po drodze rozmawiamy z naszym maszynistą – Oskarem



65 Po rusztowaniu wchodzimy na maszynę. Z półki bierzemy plany, cylinder i uchwyt. Podchodzimy do konsoli sterowniczej



66 Mocujemy rączkę i przesuwamy ją dwa razy do góry. Wciskamy czerwony guzik, a następnie przesuwamy rączkę dwa razy na dół

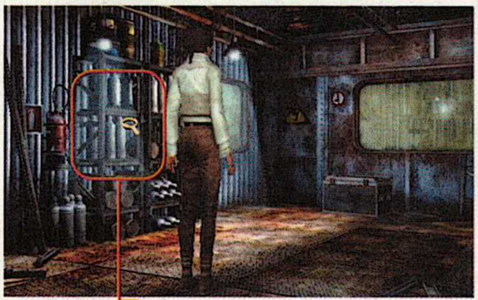


67 W przedziale sypialnym naszego pociągu znajdujemy związanego Oskara. Rozwiązujemy go. Podnosimy z podłogi szczypce

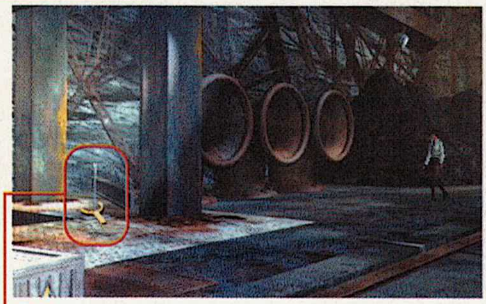


68 Wracamy do olbrzymiej maszyny nakręcającej i przesuwamy uchwyt raz do góry. Przechodzimy na platformę i używamy szczypiec na ścianie

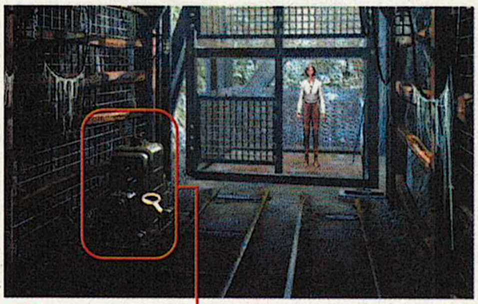
Penetrujemy kopalnię Hansa Voralberga i kosmodrom



69 Z półki bierzemy świecę zapłonową. Wracamy do konsoli i przesuwamy olbrzyma na pierwotną pozycję, ciągnąc uchwyt jeden raz w dół



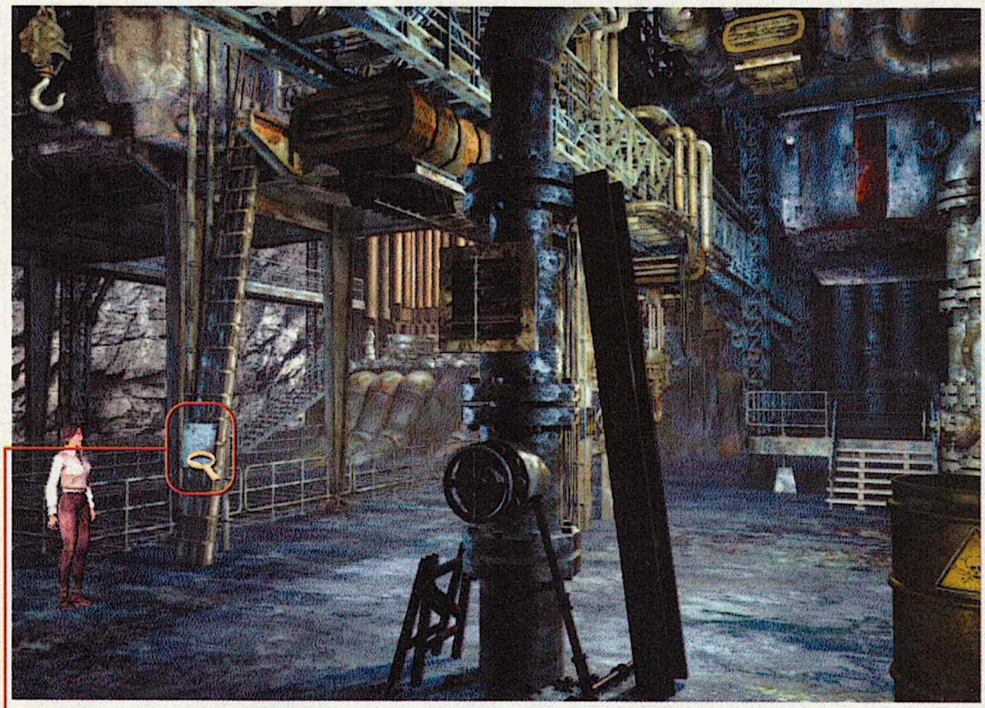
70 Idziemy na tył pociągu. Uruchamiamy windę, przesuwając dźwignię. Potem wsiadamy do windy i zjeżdżamy nią do ciemnej kopalni



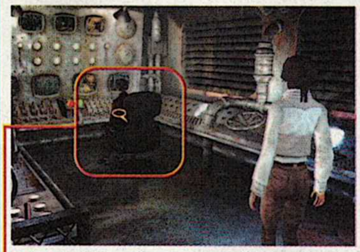
71 W agregatorze umieszczamy świecę i przesuwamy dźwignię. Idziemy prosto korytarzem do drugiej windy i wsiadamy do niej



72 Po opuszczeniu windy kierujemy się na wschód. Podchodzimy do wyłączonych organów. Obok klawiatury znajdujemy śrubokręt



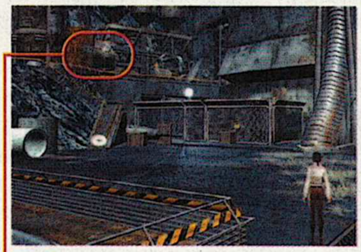
73 Wracamy do pomieszczenia przy windzie i przesuwamy wajchę przy drzwiach, ale jeszcze w nie nie wchodzimy. Teraz kierujemy się na południe. Za pomocą śrubokręta odkręcamy cztery śruby przytrzymujące blachę. Dzięki temu odblokowujemy drabinę. Wchodzimy na górę i kierujemy się do sterowni kopalni



74 Rozmawiamy z oszalałym dyrektorem kopalni, poruszając wszystkie tematy z notesu. Wychodzimy z pokoju i schodzimy po drabinie



75 W muzeum Heleny opróżniamy sekretarzyk. Zabieramy jej album i listy. Czytamy je i z telefonu komórkowego dzwonimy do mamy



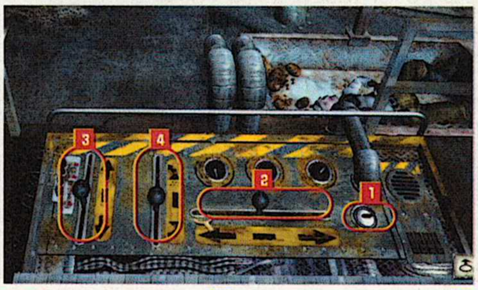
76 Rozmawiamy z dyrektorem na wszystkie tematy. Wsiadamy do kolejki. Odnajdujemy kapsułę kosmonauty i wchodzimy do niej



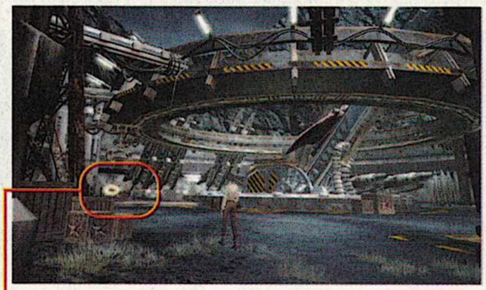
77 Rozmawiamy z kosmonautą i podnosimy butelkę. Po wyjściu kosmonauty bierzemy z szafki dokument oraz klucz



78 Schodzimy na poziom kosmonauty leżącego w rynnie i odkręcamy zawór wody. Wracamy na poziom kapsuły i podchodzimy do konsoli



79 Wkładamy klucz 1. Przesuwamy dźwignię 2 w lewo, a dźwignię 3 do góry. Uruchamiamy prysznic ostatnią niewykorzystaną wajchą 4

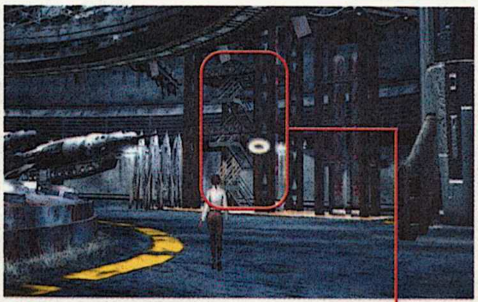


80 Po rozmowie z nareszcie trzeźwym kosmonautą kierujemy się do głównej sterowni kosmodromu. Wchodzimy na górę po schodach

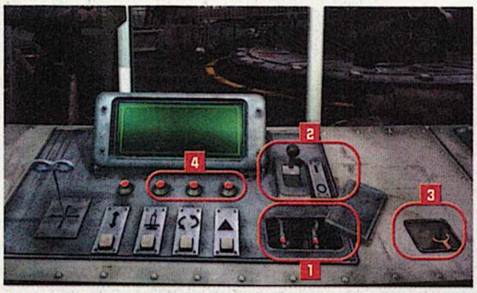
Uruchamiamy sterowiec



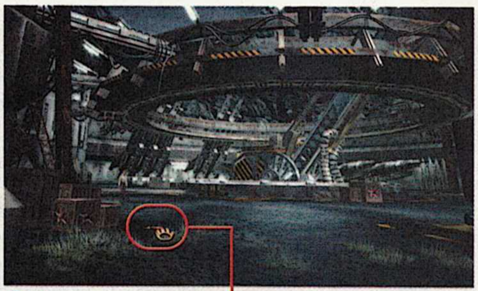
81 Po prawej stronie pomieszczenia znajdujemy konsolę. Uruchamiamy ją kluczem. Bierzemy urządzenie do testowania krwi



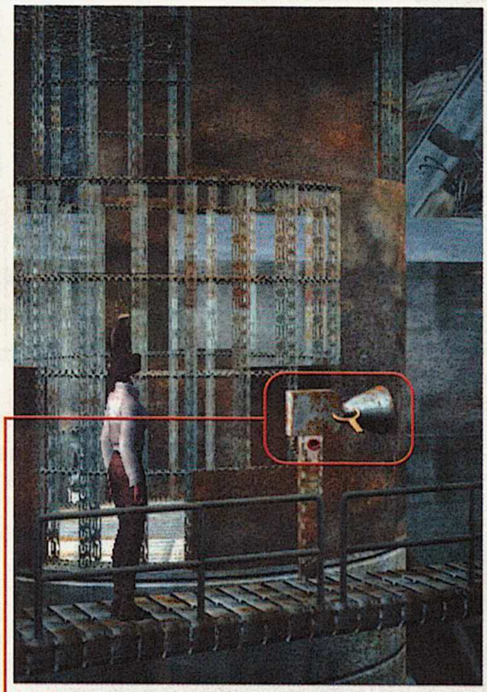
82 Wspinamy się schodami do sterowca. Próbujemy otworzyć drzwi. Idziemy do kosmonauty po klucz, wracamy i próbujemy uruchomić maszynę



83 Pobieramy krew kosmonaucie, łączymy kable 1, pchamy dźwignię 2 i wkładamy pojemnik 3. Wciskamy przyciski 4, oddając na życzenie krew

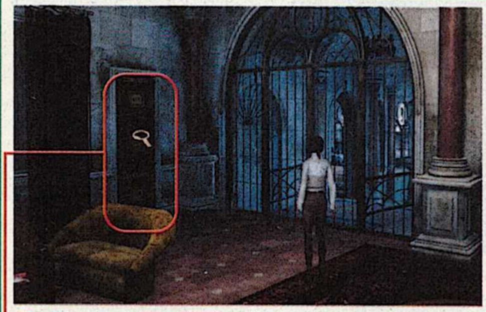


84 Podnosimy korbę. Obchodzimy kapsułę kosmonauty od zachodniej strony i wchodzimy po schodach na rusztowanie przy rakiecie

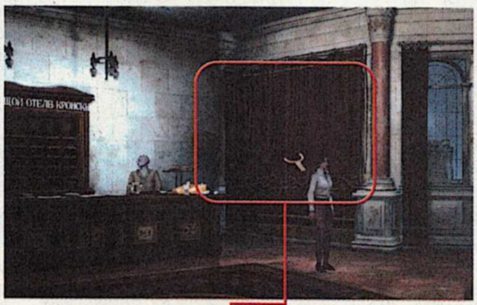


85 Wchodzimy na schody i używamy korby na syrenie. Zaniepokojony orzeł rozgania ptaki. Wracamy do sterowca i uruchamiamy go dźwignią

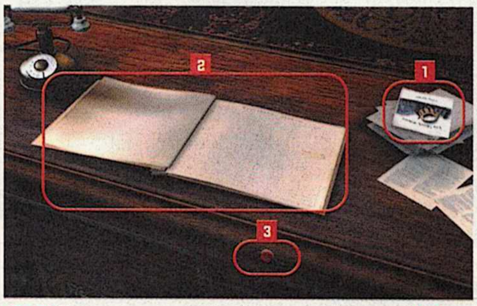
Spotykamy Helenę i Jamesa w zapomnianym sanatorium



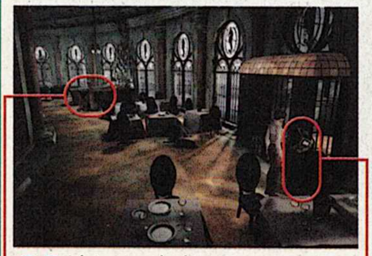
86 Wchodzimy do hotelu i rozmawiamy z recepcjonistą. Za małymi drzwiami znajdujemy detergent. Wlewamy go do fontanny przed hotelem



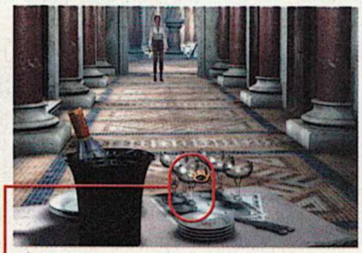
87 Odsłaniamy okno i przywołujemy recepcjonistę dzwonkiem na kontuarze. Gdy wychodzi na zewnątrz, szybko wchodzimy za kontuar



88 Ze sterty papierów bierzemy broszurę 1 ze spisem hoteli. Na liście gości 2 znajdujemy kod Heleny: 1270. Wciskamy czerwony guzik 3



89 Idziemy do baru i rozmawiamy z Jamesem. Bezskutecznie wprowadzamy kod 1270 do konsoli



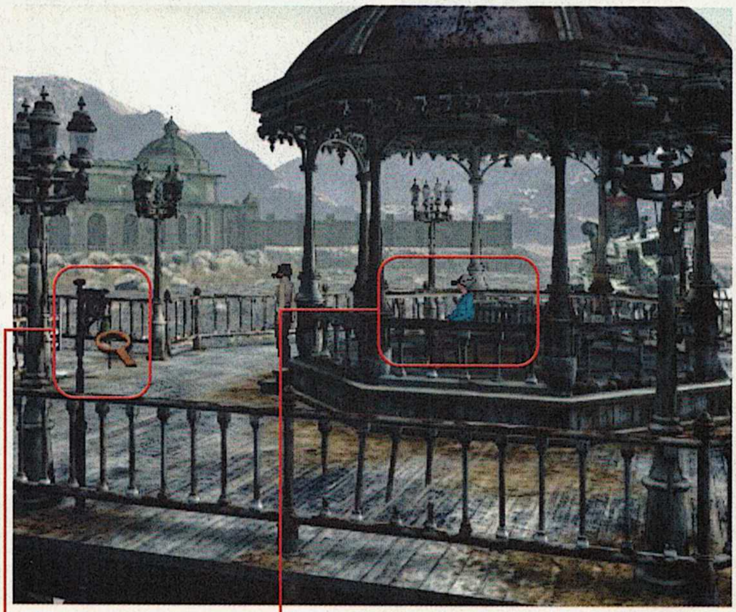
90 Idziemy w prawo, mijamy szatnię i kuracjuszy. Bierzemy kryształowy kieliszek z tacy w korytarzu



91 Idziemy do szatni. Podnosimy z podłogi kartę gościa. Wprowadzamy kod 0968 do konsoli

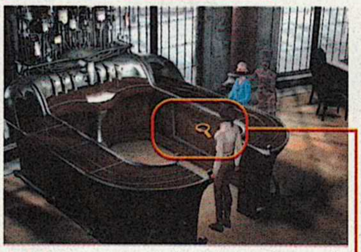


92 Wchodzimy przez drzwi. Zakładamy maskę, w drodze powrotnej odwieszamy ją na miejsce



93 Po rozmowie z Heleną i spławieniu nadgorliwego recepcjonisty zdejmujemy dzwon i wieszamy go na haku bliżej wejścia do hotelu. Ciągniemy za łańcuch. Idziemy po Jamesa. Przekonujemy robota, żeby poszedł po Helenę

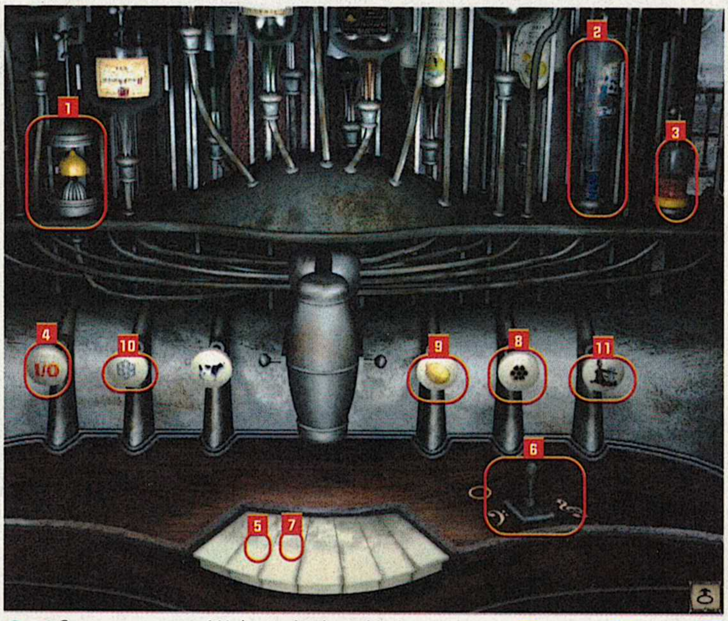
Bawimy się w barmana



94 Po rozmowie dzwonimy do hotelu na numer 46433643. Wyjmujemy miód i cytrynę z szafki



95 Obok szachistów znajdujemy mały basenik. Podgrzewamy wodę pokrętłem i rozgrzewamy w niej skrystalizowany miód

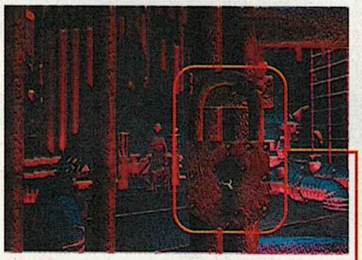


96 Czas przygotować Helenie drinka. Wkładamy cytrynę 1, wódkę 2 i miód 3 na miejsca. Wciskamy I/0 4, drugi klawisz na klawiaturze 5, przesuwamy dźwignię 6, naciskamy trzeci klawisz 7. Jeszcze tylko wcisnąć przycisk miodu 8, cytryny 9 i lodu 10. Włączamy shaker 11. Blue Helena gotowa!

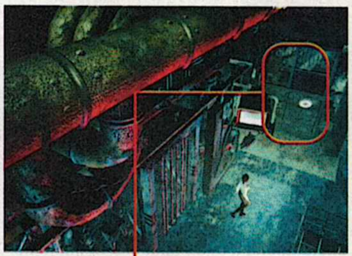


97 Stawiamy kieliszek na barze i prosimy Helenę o śpiew. Kieliszek pęka z hukiem, a my wracamy do sterowca i lecimy do kopalni

Uwalniamy primadonnę



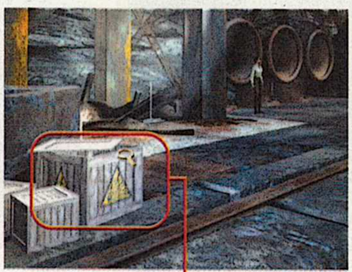
98 Szczypcami z ekwipunku przecinamy kłódkę. Śrubokrętem odkręcamy ręce pianistki



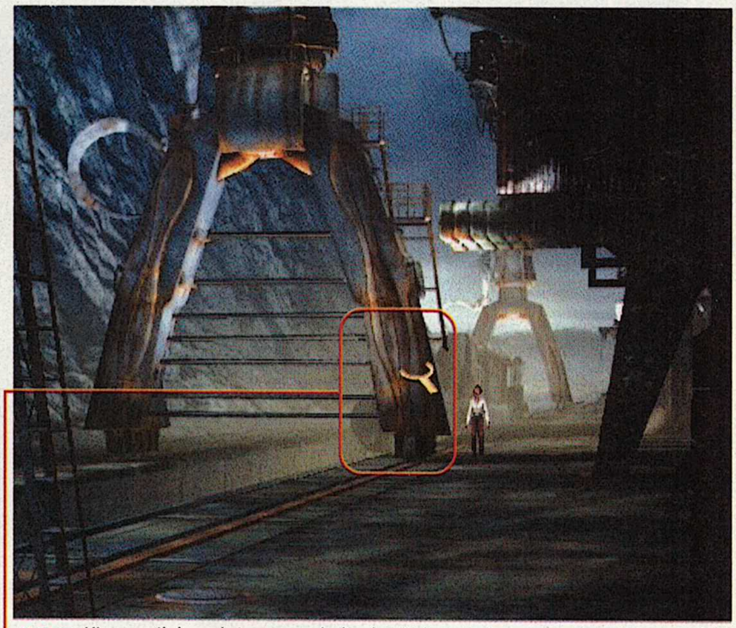
99 Windą wyjeżdżamy na górę. Idziemy prosto do drugiej windy. Przesuwamy jej dźwignię



100 Po wybuchu otwiera się przewód wentylacyjny. Wdrapujemy się do środka

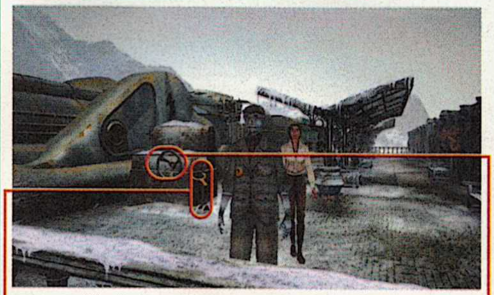


101 Ze skrzyni wyjmujemy dynamit. Rozmawiamy z Oskarem, Heleną i jeszcze raz Oskarem



102 Kierownik kopalni naprawdę kocha Helenę i nie ma zamiaru jej wypuścić. Blokuje nam drogę olbrzymim automatem. Umieszczamy dynamit na nodze przeszkody. Odwozimy zmęczoną Helenę do kurortu w Aralbadzie

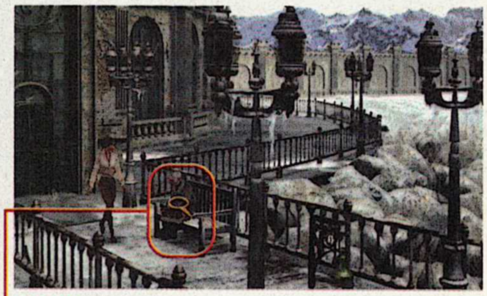
Spotykamy Hansa Voralberga



103 Wysiadamy i rozmawiamy z Oskarem na peronie. Nakręcamy pociąg pokrętłem i wajchą. Ponownie rozmawiamy z Oskarem



104 Idziemy do recepcji hotelu. Wyjmujemy z paczki mechanicznego mamuta. Idziemy do baru porozmawiać z Heleną



105 Wychodzimy na molo bez maski i... spotykamy Hansa Voralberga! Nasza piękna, nostalgiczna przygoda niestety dobiega tu końca

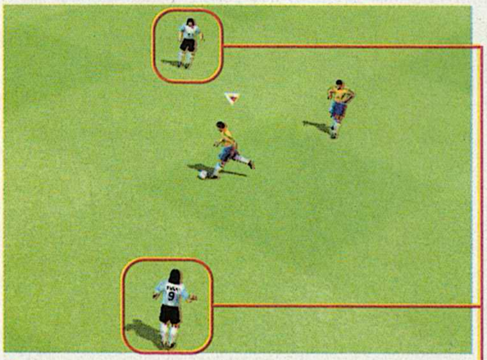


FIFA Football 2003

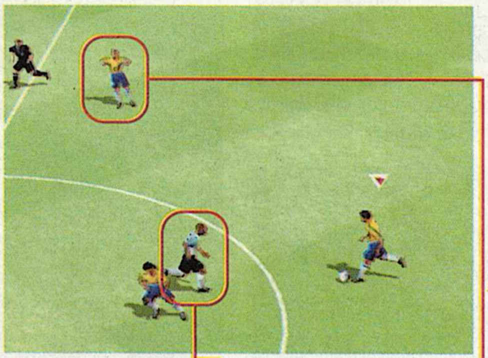
Gra sportowa | Najlepsi piłkarze na świecie trenują latami, by osiągnąć mistrzowski poziom. Nam wystarcza kilka godzin solidnego treningu według wskazówek rozbudowanej ściągawki GIER

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

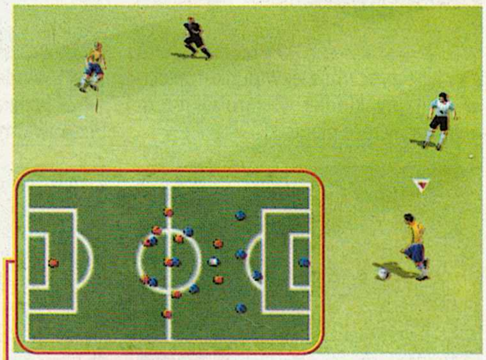
Wyprowadzamy piłkę z obrony



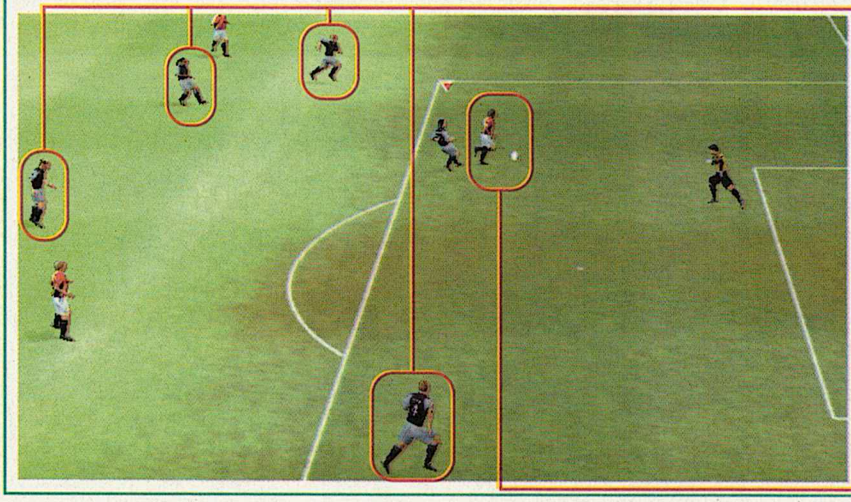
1 Gdy wyprowadzamy piłkę bramkarzem lub obrońcami, napastnicy przeciwnika najczęściej nas ignorują i nie zwracają uwagi na to, dokąd biegniemy. Wbiegamy więc między nich sprintem



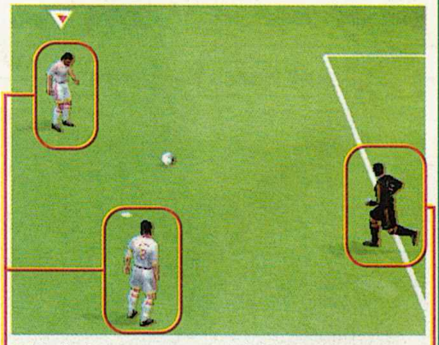
2 Dopiero pomocnik rusza w naszą stronę, by odebrać piłkę. Gdy podbiega w naszą stronę, podajemy do któregoś z naszych pomocników. W ten sposób przechodzimy prawie połowę boiska



3 Nie sugerujemy się tym, że nie widzimy przeciwnika. Pojawia się on błyskawicznie i zabiera nam piłkę. Dlatego uważamy, by odpowiednio wcześnie przyhamować. Pomocny jest przy tym radar

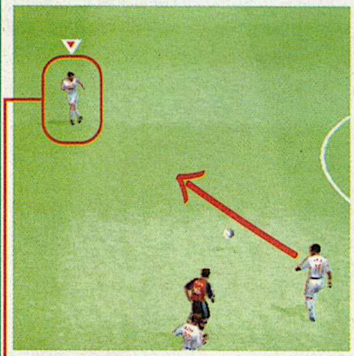


4 Jeśli wygrywamy ważne spotkanie, ale przeciwnik ma szansę na korzystny rezultat, w końcowych minutach rzuca się do szaleńczego ataku. Podajemy tylko do partnerów, których widzimy na ekranie. Serią krótkich podań wyprowadzamy atak, nie wdając się przy tym w pojedynki. Inaczej szybko tracimy piłkę

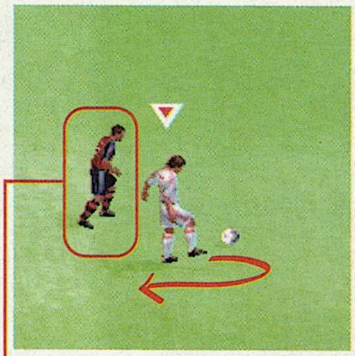


5 Jeśli chcemy utrzymać dobry rezultat, gramy na czas. Przeciwnik zaciekle próbuje pozbawić nas piłki, a ta wędruje od jednego obrońcy do drugiego. Czasem dajemy obrońcom odpocząć i kopiemy do bramkarza

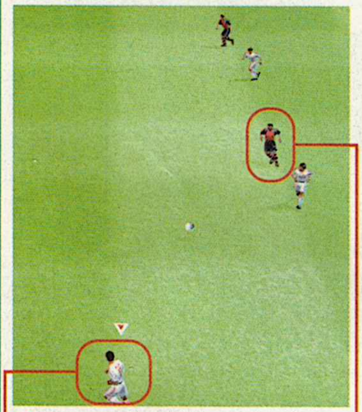
Rozgrywamy piłkę w środku pola



1 Dobre wykorzystanie rozgrywających to klucz do sukcesu. Jeśli stawiamy na silną pomoc, skutecznie przemieszczamy się pod bramkę przeciwnika krótkimi podaniami, dzięki którym zdobywamy teren. Zagrywamy do środkowego pomocnika



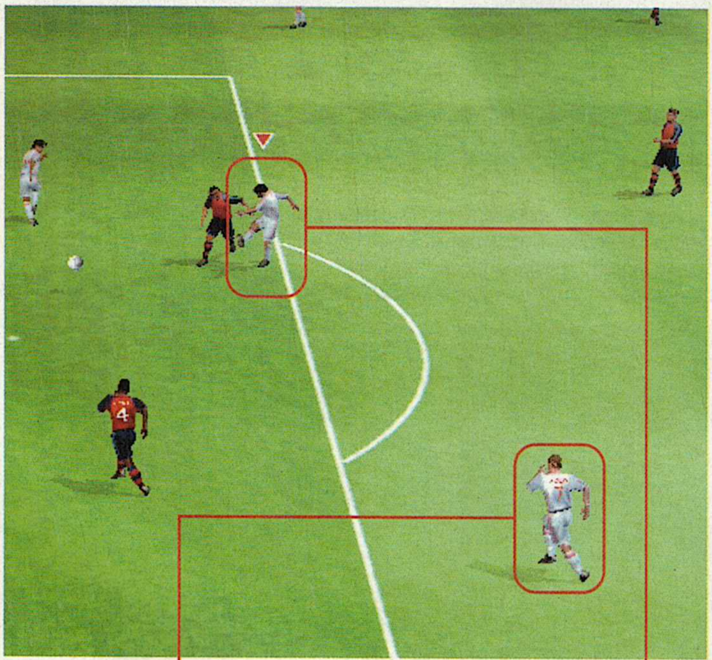
2 Przyjmujemy piłkę. Najbliższy rywal od razu do nas biegnie, więc na chwilę przed odebraniem piłki wybiegamy w stronę, z której leci. Gdy mamy z nią kontakt, omijamy przeciwnika szybkim zwodem, po którym przeciwnik zostaje za nami



3 Nieznacznie oddalamy się od przeciwnika, lecz, co ważniejsze, wychodzimy na czystą pozycję. Odgrywamy piłkę do wychodzącego na pozycję skrzydłowego, którym przyjmujemy ją w taki sam sposób. Skutkuje na wszystkich poziomach trudności!

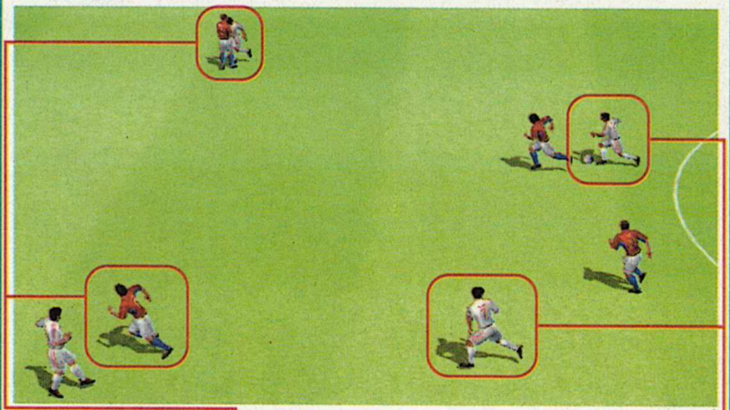


4 Znów mamy trochę miejsca, więc szybko zagrywamy do czekającego na podanie napastnika. W ten sposób szybko przemieszczamy się pod bramkę. Najważniejsze jest jednak dobre przyjęcie piłki z obrotem oddalającym nas od przeciwnika

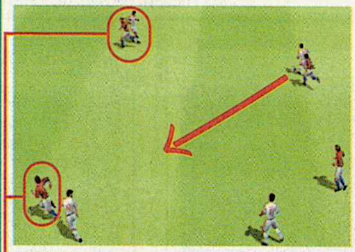


5 Nasz napastnik podaje do wchodzącego z drugiej linii pomocnika. Jeszcze przed przyjęciem piłki naciskamy klawisz strzału i ustalamy optymalną siłę kopnięcia. Teraz nasz rozgrywający uderza z pierwszej piłki. Warto strzelać z linii pola karnego, ponieważ bramkarz ma problemy z obroną takich uderzeń

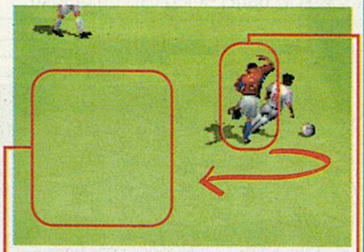
Wchodzimy w pole karne



1 Obrońcy przeciwnika blisko kryją naszych napastników i podanie do nich nie daje nam żadnej korzyści. W takiej sytuacji przejmujemy piłkę którymś z pomocników i nimi próbujemy przedostać się do linii pola karnego



2 Jeśli nasz pomocnik gubi swojego rywala i sprintem wbiega pomiędzy obrońców, ci nawet nie próbują go powstrzymać. Są zajęci pilnowaniem swoich zawodników

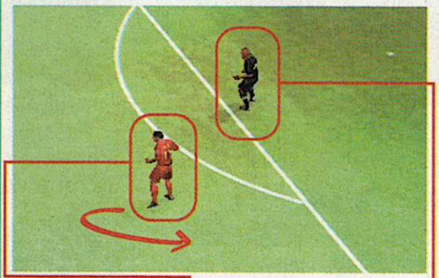


3 Zwodem mijamy pilnującego nas piłkarza. Wychodzimy na wolne pole i zaczynamy biec sprintem. Bez najmniejszych problemów przekraczamy linię pola karnego



4 Jesteśmy na czystej pozycji, więc w biegu czekamy, aż bramkarz rusza w naszą stronę. Lekko strzelamy nad nim. Jeśli wolimy efektowne strzały, ślemy petardę z samej linii pola karnego. Pamiętamy jednak, żeby celować przy którymś ze słupków

Przyjęcie i strzał



1 Nasz napastnik jest osamotniony przed polem karnym. Kryje go jeden obrońca. Zagrywamy piłkę. Jeszcze przed przyjęciem wciskamy klawisz sprintu, zwodu lub kierunku i po przyjęciu omijamy obrońcę

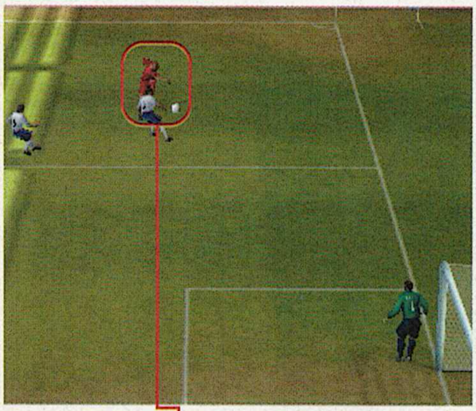


2 Wbiegamy w pole karne. Jeśli wciskamy klawisz sprintu lub zwodu, wypuszczamy piłkę i mamy przewagę nad obrońcą



3 Jeszcze przed dobiegnięciem do wypuszczonej piłki wciskamy klawisz strzału i określamy moc uderzenia. Kierujemy w długi róg. To zabójczy strzał, bo bramkarz nie ma szans, aby odpowiednio się ustawić. Zawsze uderzamy w taki sposób, jeśli atakujemy z boku bramki

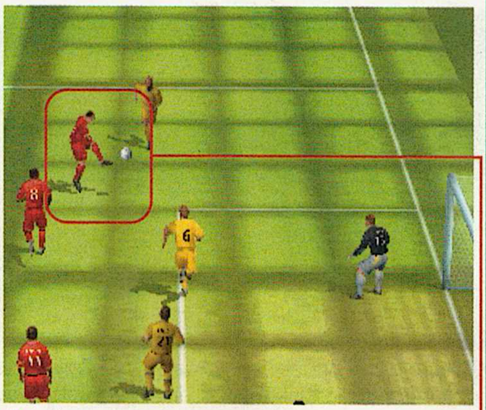
Dośrodkowujemy



1 Nasi skrzydłowi często wychodzą na czyste pozycje. Już podczas dośrodkowania ustalamy siłę strzału. Po kilku próbach wyczuwamy jej optymalną wartość w danej odległości od bramki



2 Przełączamy się na sterowanie napastnikiem jeszcze w trakcie lotu piłki. Następnie zaczynamy szybko wciskać klawisz uderzenia głową. Jeśli obrońca nas nie uprzedza, strzelamy do bramki



3 Jeśli zaczynamy podczas lotu piłki szybko wciskać klawisz strzału, nasz napastnik uderza ją z woleja. Określamy siłę kopnięcia i próbujemy strzelić obok niczego nie spodziewającego się bramkarza

Strzelamy z rzutów wolnych



1 Zawsze wykorzystujemy błędy w ustawieniu muru przeciwnika. Jeśli zasłania on bramkarza i odkrywa dużą część bramki, celujemy przy słupku na średniej wysokości. Jeśli dobrze trafiamy piłkę, strzelamy gola z odległości 40 metrów!



2 Poprawnie ustawiony mur sprawia duże kłopoty. Celujemy w sam róg bramki i dbamy o odpowiednie ustawienie wskaźnika strzału. Kopiemy w sam dół piłki. Dzięki temu mocno ją podbijamy i strzelamy bramkę nad murem

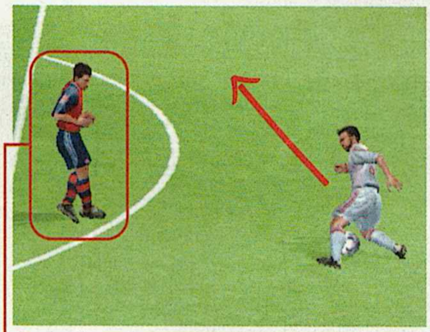


3 Gdy bijemy rzut wolny z boku boiska, wrzucamy piłkę w pole karne, o ile dobrze czujemy się w walce w powietrzu. Jeśli mijamy obrońców, nasz napastnik uderza na bramkę bezpośrednio, bez przyjęcia

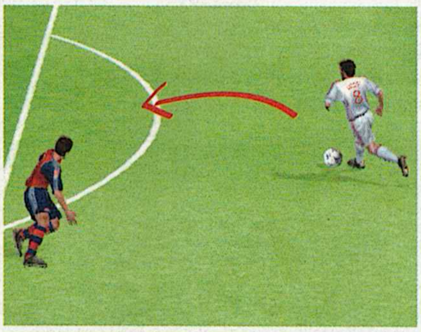
Dryblujemy



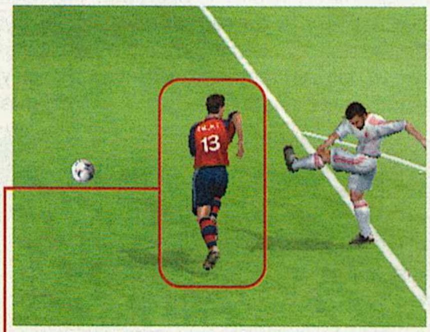
1 Dobry sposób na minięcie przeciwnika to przyspieszenie i zmiana kierunku biegu w momencie dotknięcia piłki. Zwód robimy zawsze w tę stronę, po której jest więcej miejsca



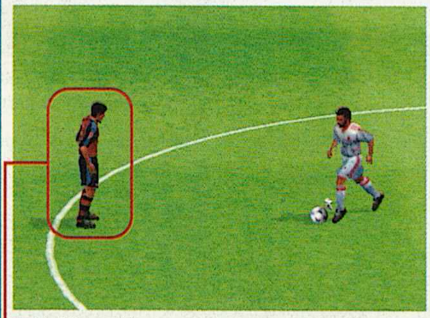
2 Gwałtownie zmieniamy kierunek biegu. Rywal odsuwa się, a my ciągle sprintujemy, wypuszczając piłkę przed siebie. W tym miejscu nikt nie zasłania nam bramki



3 Ponownie zmieniamy kierunek biegu, całkowicie ogłupiając obrońcę. Pędem wpadamy w pole karne rywala, a obrońca przeciwnika nie ma nawet czasu zareagować



4 Strzelamy z linii pola karnego. Jeśli jeden z obrońców dobiega do nas, nie próbujemy się z nim przepychać. Natychmiast robimy gwałtowny zwód i próbujemy ominąć rywala!

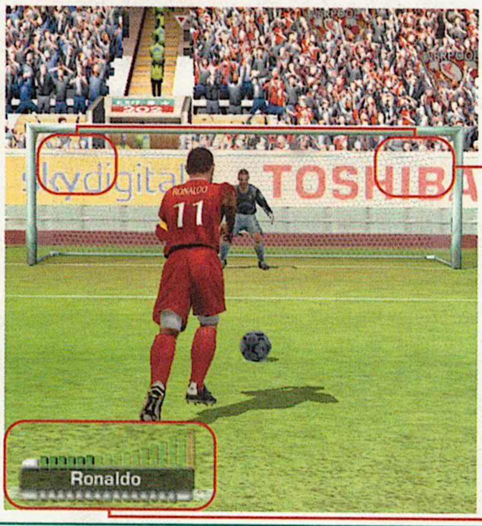


5 Jeśli pędzimy w stronę przeciwnika i nie mamy czasu ani miejsca na skomplikowany drybling, wykonujemy inny typ zwodu. Gdy jesteśmy naprzeciwko rywala próbującego odebrać nam piłkę, wciskamy klawisz Shift



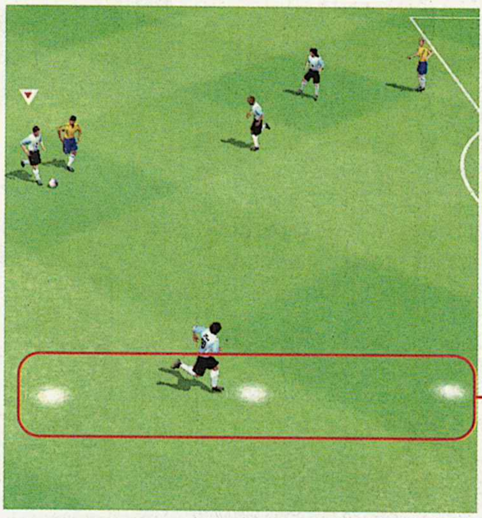
6 Nasz gracz wykonuje balans ciałem i przesuwa się z piłką nieco w bok. Przyspieszamy i jesteśmy wolni. Pod klawiszem Shift kryją się też inne zagrania – wypuszczenie piłki przed siebie oraz zatrzymanie jej stopą

Bijemy rzuty karne



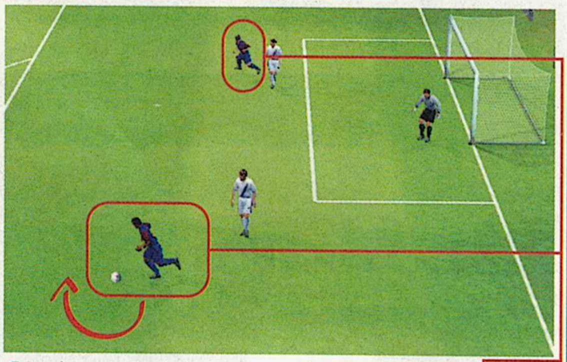
Rzuty karne strzelamy, uważając, by nie przepełnić paska siły. Celujemy w któryś z rogów, najlepiej górny. Na obronę karnych są dwa sposoby. Jeden to poczekanie do momentu strzału i rzucenie się w stronę, w którą leci piłka. Wymaga to świetnego refleksu i odrobiny szczęścia. Druga metoda to założenie z góry kierunku, w który skaczemy. Najlepiej wybrać sobie stały kierunek i zawsze rzucać się na przykład w lewo

Wykonujemy podania na dobieg

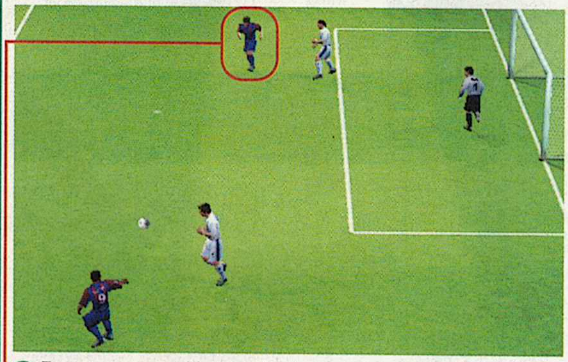


Jeśli wszyscy nasi zawodnicy są dokładnie kryci, wciskamy [R]. Pod nogami jednego z graczy pojawia się linia utworzona z kropek, a on urywa się obrońcy i zaczyna sprintować. Gdy wychodzi na czystą pozycję, podajemy mu piłkę, ale uważamy, żeby nie był na spalonym. Zagranie to jest skuteczniejsze, gdy łączymy je z zagraniem na wolne pole. Nasz piłkarz wyskakuje za obrońców, a my posyłamy mu piłkę na dobieg

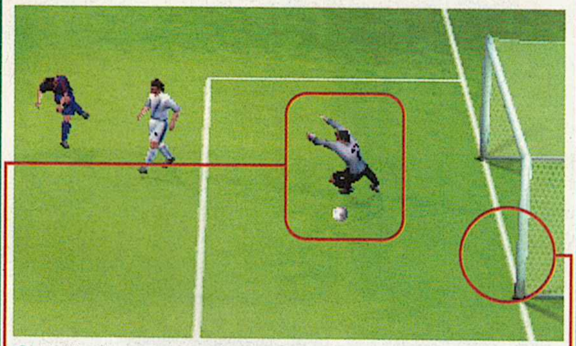
Przeprowadzmy akcję dwójkową



1 Bardzo często obaj nasi napastnicy w polu karnym są ściśle kryci i nawet najlepszy drybling nie ma szans powodzenia. Próbujemy wtedy wywalczyć sobie trochę miejsca, wykonując półkoliste zwody, aby odepchnąć obrońcę



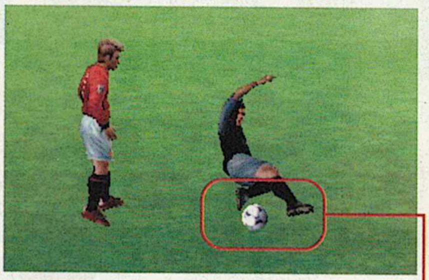
2 Zagrywamy zwykłym podaniem w stronę drugiego napastnika. Od razu zaczynamy nim biec w stronę lecącej piłki, odrywając się od obrońcy, który nie ma czasu na reakcję



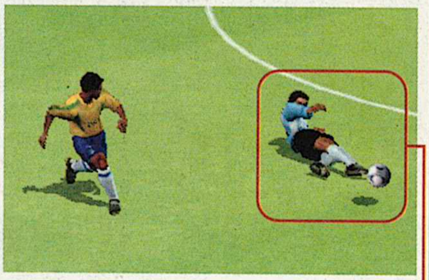
3 Zanim jeszcze przechwycamy piłkę, napełniamy pasek siły uderzenia. Strzał kierujemy w długi róg. Nie musi być mocny. Bramkarz przeciwnika i tak nie ma szans

Gramy w obronie

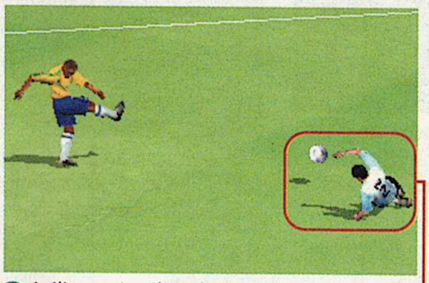
Odbieramy piłkę i popełniamy taktyczne faule



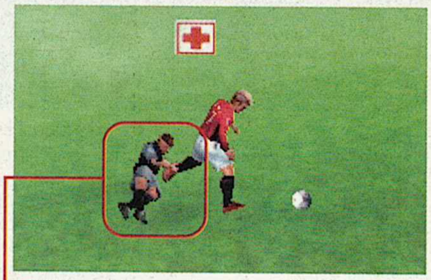
1 Podstawą odbioru piłki są wślizgi. Gdy rywal biegnie z piłką, wykonujemy wślizg dokładnie w momencie, kiedy wypuszcza przed siebie piłkę i jest ona najdalej od niego. Minimalizujemy w ten sposób ryzyko faulu



2 Używamy wślizgów do przecinania podań. Gdy zagrywana piłka przelatuje obok nas, wykonujemy wślizg. Także gdy kryjemy zawodnika i ma on dostać piłkę, wyprzedzamy go i rzucamy się w jej stronę

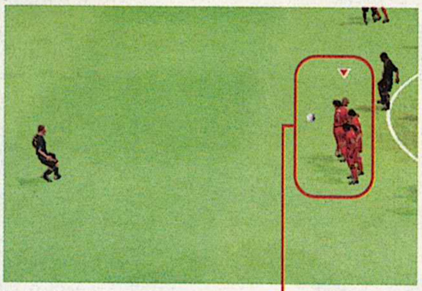


3 Jeśli przeciwnik szykuje się do strzału na naszą bramkę, blokujemy piłkę wślizgiem. Rzucamy się tuż przed uderzeniem między piłkę a bramkę. Tu liczą się ułamki sekund, więc sztuka rzadko się udaje, ale warto próbować



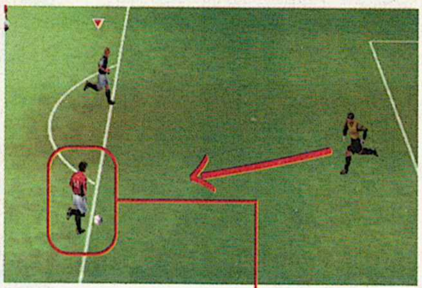
4 Nieczyste zagrania też są częścią sportu. Gdy chcemy utrzymać wynik, a przeciwnik wychodzi na czystą pozycję, nie wahamy się przed faulem. Faul taktyczny niesie ze sobą ryzyko kartki, ale ratowanie wyniku jest ważniejsze

Obrona podczas rzutów wolnych



Strzałkami przesuwamy mur, tak aby krył ten róg bramki, w którym nie ma bramkarza. W momencie strzału wciskamy klawisz [W]. Mur podskakuje i próbuje zablokować uderzenie

Sam na sam



Gdy napastnik przeciwnika wychodzi na pozycję sam na sam z bramkarzem, reagujemy. W momencie, gdy zawodnik przekracza linię pola karnego, wybiegamy w jego stronę

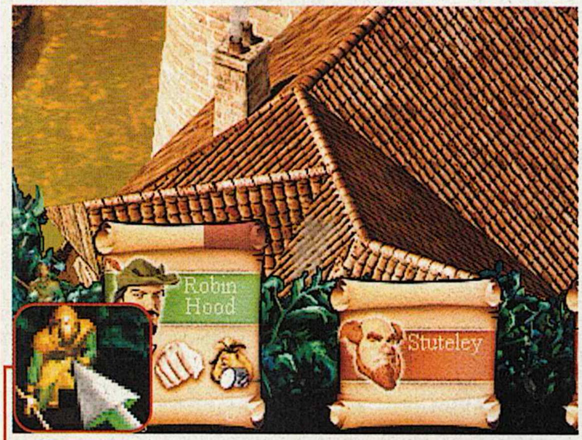
Tajne kody

Ze sztuczek GIER korzystają nawet superbohaterowie: legendarny banita Robin Hood, zabawny stworek Rayman czy polski orzeł Adam Małysz. Magiczne formuły pozwalają im pokonać najsilniejszych rywali

Robin Hood: Legenda Sherwood

Odkąd Robin z Locksley znalazł w lesie tajne kody, jego Wesoła Kompania nie ma już problemów z ludźmi szeryfa i żołdakami księcia Jana. Oj, biedni ci bogacze!

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Wanadoo Edition, Robin Hood - The Legend of Sherwood, Robin Hood - The Legend of Sherwood. Kontynuujemy przygodę, klikając na Graj albo wczytujemy wcześniej zapisany stan gry, wybierając Wczytaj.



2 W trakcie zabawy wybieramy tego z naszych bohaterów, którego statystyki chcemy poprawić i ustawiamy kursor myszy nad ikoną, za pomocą której nakazujemy naszemu podopiecznemu przykucnąć. Wciskamy klawisz F11.



3 Na ciemnym ekranie wpisujemy jeden z kodów podanych w zielonej tabelce znajdującej się u góry strony. Wpisany kod zatwierdzamy, naciskając klawisz Enter. Aby wrócić do zabawy, ponownie wciskamy klawisz Enter.

Kody wpisujemy małymi literami, ale na ekranie widzimy je napisane wielkimi

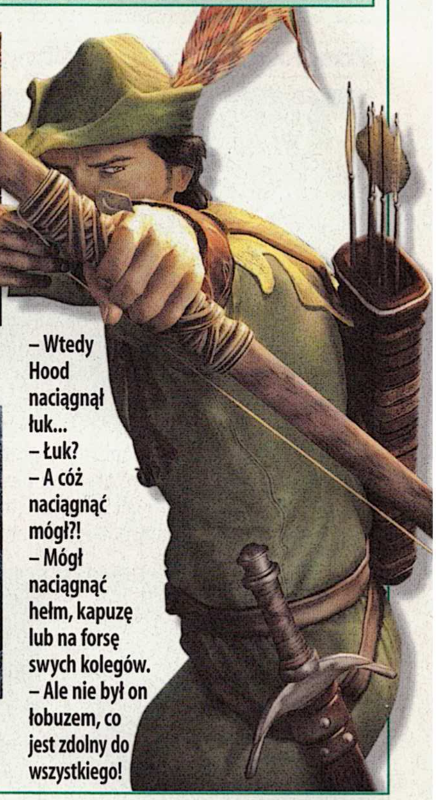
kod	działanie
immunity	wybrani banici są nieśmiertelni
winner	wygrywamy aktualnie rozgrywaną misję
goodluck	drużyna zdobywa sto czterolistnych koniczynek
bingo	banici mają pełen zapas ekwipunku (po 999 sztuk)
cash	drużyna wzbogaca się o 1000 sztuk złota
merryman	do drużyny dołącza ochotnik
pam	wrogowie słabo radzą sobie w walce
unblip	na podręcznej mapce zostają zaznaczone pozycje wszystkich ludzi



Wstukujemy bingo i nie martwimy się już o ekwipunek. Każdy z banitów nosi 999 sztuk amunicji



Hasło unblip pokazuje na mapie wszystkich mieszkańców zamczyska. Szkoda jedak, że nie wiemy, która z tych podłych czerwonych kropek jest podstępnym szeryfem z Nottingham



– Wtedy Hood naciągnął łuk...
– Łuk?
– A cóż naciągnąć mógł?!
– Mógł naciągnąć hełm, kapuzę lub na forsę swych kolegów.
– Ale nie był on łobuzem, co jest zdolny do wszystkiego!

Real War

Na prawdziwej wojnie nie ma miejsca na sentymenty. Sięgamy po tajne kody, aby osiągnąć zamierzone cele

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Real War, Uruchom grę Real War.

2 Rozpoczynamy nową kampanię, klikając na KAMPANIA, wybieramy POTYCZKA albo wczytujemy wcześniej zapisaną rozgrywkę kliknięciem na ZAŁADUJ GRĘ.

3 Aby zapełnić nasz magazyn surowcami, wciskamy jednocześnie klawisze Ctrl, ←, F9, S.

4 Jeśli chcemy zobaczyć więcej, usuwamy mgłę wojny, wciskając klawisze Ctrl, ←, F. Po ponownym wciśnięciu tych klawiszy z powrotem widzimy tylko teren znajdujący się w zasięgu widzenia naszych jednostek.



Po usunięciu mgły wojny dokładnie oceniamy, jakimi siłami i budynkami dysponuje wróg. Teraz lepiej planujemy atak



Wpisujemy sztuczki, dzięki którym bogacimy się w mgnieniu oka. Następnie produkujemy dowolną liczbę oddziałów

Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł

Sztuczki GIER są niezawodne jak bułka z bananem. Teraz bez trudu przeskakujemy skocznię i bijemy nowe rekordy



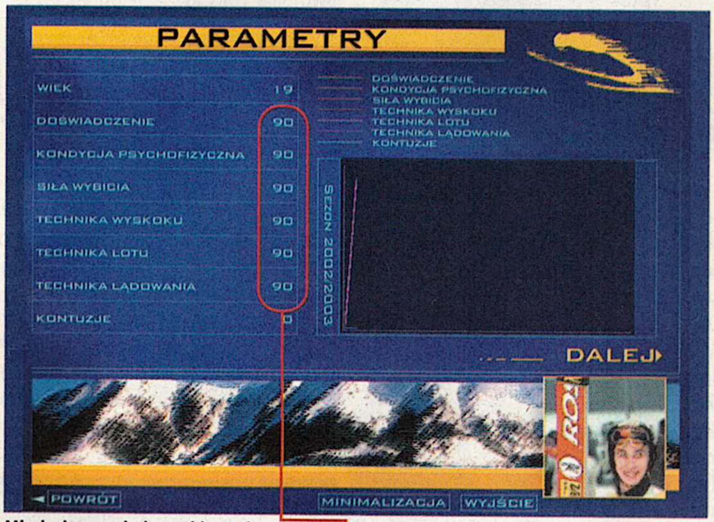
1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Skoki narciarskie 2003, Skoki narciarskie 2003.

2 Aby rozpocząć rozgrywkę, klikamy lewym przyciskiem myszy na opcję POJEDYNCZY GRACZ i zaczynamy starty w nowym sezonie, klikając na przycisk KARIERA.

3 Przy widocznym ekranie kariery wstukujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w poniższej tabelce. Po poprawnym wpisaniu sztuczki słyszymy w tle wybuch śmiechu.

Uwaga GIER: Sztuczki działają tylko w grze uaktualnionej do wersji 2.0.1. Łatkę aktualizującą instalujemy z płyty dołączonej do tego numeru GIER. Wersję programu sprawdzamy w prawym dolnym rogu ekranu startowego.





Młody, bogaty i niezwykle utalentowany. Po wpisaniu kilku tajnych kodów nasz początkujący skoczek bez żadnych treningów dorównuje klasą (i kasą) Adamowi

Kody wpisujemy równym tempem łącznie ze spacjami, bez polskich znaków

kod	działanie
nie mam kasy	na koncie zawodnika jest 400 tysięcy złotych
ide na latwizne	podnosimy wszystkie cechy zawodnika do 90 punktów
lubie wygode	podnosimy doświadczenie zawodnika do 90 punktów
duzo trenuje	podnosimy kondycję psychofizyczną zawodnika do 90 punktów
bede skakal	podnosimy siłę wybicia zawodnika do 90 punktów
troche techniki	podnosimy technikę wybicia zawodnika do 90 punktów
lotem blizej	podnosimy technikę lotu zawodnika do 90 punktów
tu wieza tu wieza	podnosimy technikę lądowania zawodnika do 90 punktów

Rayman 2



Rayman to zabawny stworek, który zadziwił świat swoimi niesamowitymi sztuczkami. GRY zbadały tajemnicę małego herosa i właśnie prezentują sensacyjne wyniki śledztwa

1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na przyciski Start, Programy, Rayman 2, Uruchom grę Rayman2, a następnie wybierając opcję POLSKI. Rozpoczynamy nową przygodę, klikając na NOWA GRA. Jeśli chcemy kontynuować wcześniejszą rozgrywkę, wybieramy WCZYTAJ.

2 W trakcie zabawy wciskamy klawisz esc i przy widocznym ekranie opcji wstukujemy z klawiatury jeden z podanych w tabelce kodów.

3 Po wpisaniu sztuczki w tle słyszymy radosny okrzyk – to znak, że hasło zostało wpisane prawidłowo. Wciskamy esc, by powrócić do gry.

Skaczemy na wybrany poziom

4 Uruchamiamy grę tak, jak to opisano w punkcie 1. W trakcie zabawy wciskamy klawisz esc i wstukujemy z klawiatury kod gothere. Nad listą opcji pojawia się nazwa planszy.

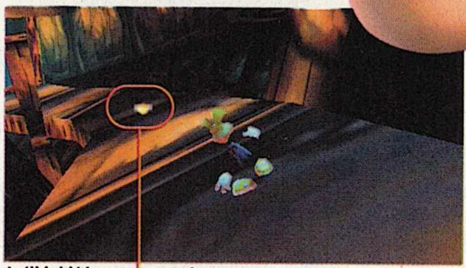
5 Wciskamy klawisze ← i →, aby wybrać poziom, na który chcemy się przenieść. Wybór akceptujemy, wciskając klawisz Enter.

Wszystkie tajne kody wpisujemy równym, szybkim tempem

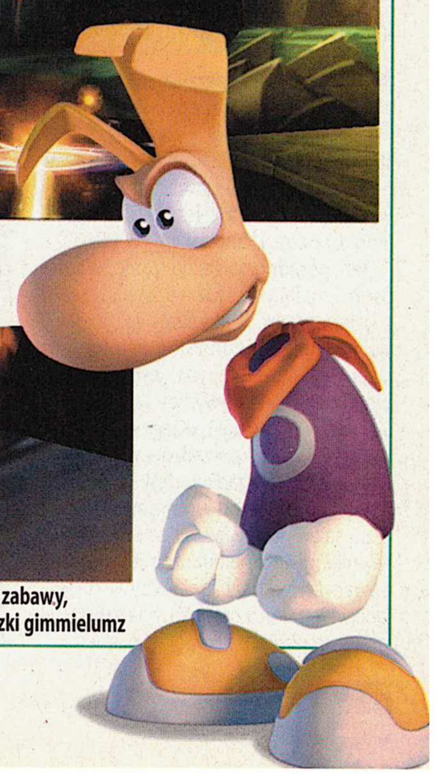
kod	działanie
gimmielife	przywracamy Raymanowi pełnię zdrowia
gimmielumz	natychmiast zdobywamy pięć lumsów
glowfist	wzmacniamy piorunujące uderzenie Raymana



Raymanowi dotarcie na Szczyt Świata zajmuje mniej niż dziesięć sekund. Tyle właśnie trwa wpisanie kodu gothere



Jeśli jakiś lums umyka nam w trakcie zabawy, zdobywamy go później za pomocą sztuczki gimmielumz





Fot.: REUTERS/FORUM

Gdy gra nie działa, zaczynamy od porządków w naszym systemie

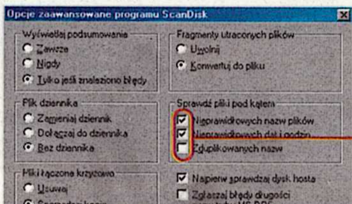
Problemy? Szybki serwis!

Co robić, gdy gra nie chce działać poprawnie, choć wcześniej nie mieliśmy problemów z komputerem? GRY przedstawiają kompletny poradnik, dzięki któremu uruchamiamy oporne gry

Taka historia zdarzyła się każdemu z nas: komputer spełnia wymagania sprzętowe gry, procesor nie został podkręcony, częstotliwość taktowania pamięci i karty graficznej jest ustawiona fabrycznie, a jednak gra nie działa albo działa za wolno. Co wtedy zrobić?

Ten poradnik przeznaczony jest dla osób mających już doświadczenie z komputerem. Jeśli wiemy, jak instalować programy, korzystać z internetu i narzędzi systemowych, jesteśmy bezpieczni. Jeśli nie, najwyższy czas nauczyć się podstaw obsługi naszego peceta.

Zaczynamy od porządków w systemie. Sprzęt psuje się rzadko – jeśli na komputerze działają inne programy, kłopoty z grą są zwykle związane ze starymi sterownikami lub bałaganem w systemie operacyjnym. Zdarzają się oczywiście wyjątki. Jeden z nich opisujemy na sąsiedniej stronie w ramce Na kłopoty z pamięcią.



ROBIMY PORZĄDEK

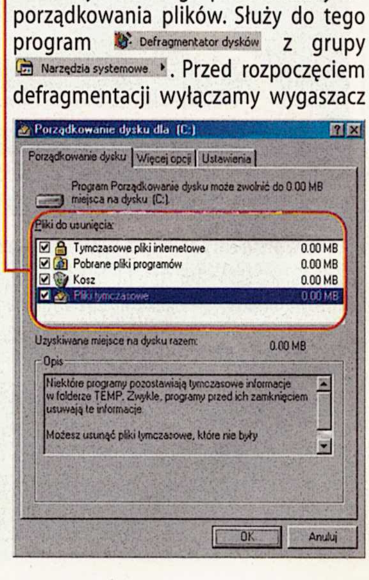
1 Próby naprawienia niedziałającej gry rozpoczynamy od całkowitego jej odinstalowania. Sprawdzamy, czy nie pozostał po niej folder. Jeśli tak, usuwamy go wraz z zawartością. Jeśli chcemy zachować zapisane stany gry, wcześniej kopiujemy je do innego folderu.

2 Zabieramy się do przywrócenia pełnej sprawności systemu. Zaczynamy od kontroli struktury logicznej dysku. Błędy takie, jak „Program wykonał nieprawidłową operację" często powstają, gdy uszkodzone zostały pliki wykonywalne lub pliki z danymi do programu. W Windows 9x/Me pliki te sprawdzamy programem ScanDisk dostępnym przez skrót w grupie Narzędzia systemowe ▸. Po uruchomieniu programu zaznaczamy myszą wszystkie widoczne litery twardych dysków (partycje) i wchodzimy w zaawansowane ustawienia. W pojawiającym się oknie zaznaczamy, resztę opcji ustawiając jak na pokazanym tu rysunku. Jeśli ScanDisk znajduje błędy, pozwalamy mu je poprawić.

W Windows XP i Windows 2000 sytuacja jest prostsza. Przechodzimy na pulpit, klikamy na Mój komputer, klikamy prawym przyciskiem myszy na dysk, który chcemy sprawdzić, i wybieramy Właściwości. Przechodzimy do zakładki Narzędzia i włączamy sprawdzanie błędów.

3 Po wykonaniu kontroli struktury dysku uruchamiamy Porządkowanie dysku z grupy Narzędzia systemowe ▸. Aby pozbyć się niepotrzebnych plików, zaznaczamy wszystkie opcje w okienku z plikami do usunięcia i klikamy na OK. Powtarzamy te czynności dla każdego z dysków twardych w naszym pececie.

4 Po sprawdzeniu struktury dysku i oczyszczeniu go przechodzimy do porządkowania plików. Służy do tego program Defragmentator dysków z grupy Narzędzia systemowe ▸. Przed rozpoczęciem defragmentacji wyłączamy wygaszacz

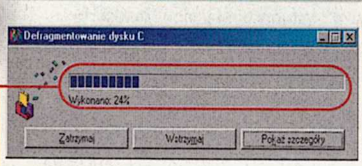


ŁATKA NA BŁĘDY

Gry często są wydawane w pośpiechu i z błędami, czasem uniemożliwiającymi zabawę na niektórych pecetach. Ich twórcy udostępniają potem tak zwane patche, czyli łatki – programy naprawiające najpoważniejsze usterki. Szukamy ich w internecie na stronach wydawców i producentów gier, a także na płytkach dołączanych do czasopism o grach.

» Patch 1.01	0,6 MB
» Patch 1.02	0,8 MB
» Patch 1.03	1 MB
» Patch 1.05B	2,5 MB
» Patch 1.06	2,6 MB
» Patch 1.06B	2,6 MB
» Patch 1.08	5 MB
» Patch 1.09	5,1 MB
» Patch 1.09B	5,1 MB
» Patch 1.09D	5,1 MB

Przed zainstalowaniem łatki zawsze sprawdzamy, jakie zmiany wnosi dana poprawka. W niektórych wypadkach może ona osłabić naszą postać lub skasować zapisane stany gry! UWAGA: Znalezione w internecie łatki do angielskich wersji bardzo często nie działają z polskim wydaniem gry.



ekranu i wychodzimy ze wszystkich programów. Po kolei defragmentujemy wszystkie partycje. Postęp operacji pokazuje pasek. Defragmentator pracuje bardzo długo, więc uzbrajamy się w cierpliwość. **UWAGA:** Jeśli wielokrotnie zaczyna od nowa, bo zmieniła się zawartość dysku, to znak, że jakiś program działa w tle i zapisuje coś na dysk.

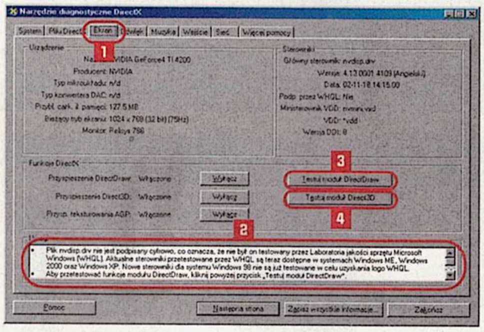
5 Kolejny krok porządkowania systemu to aktualizacja sterowników. Na początek instalujemy najnowsze sterowniki do karty graficznej – te otrzymane razem z kartą są zwykle przestarzałe już w momencie zakupu. Najnowsze sterowniki znajdujemy na stronie internetowej producenta naszej karty.

6 Instalujemy DirectX w wersji 8.1 lub nowszej. Sprawdzamy, z jakiej odmiany Windows korzystamy, bo DirectX ukazuje się w osobnych wersjach do Windows 9x/Me i do Windows 2000/XP. Instalujemy tylko pełnego DirectX-a, wersje przedpremierowe zwykle są niestabilne.

Instalacja DirectX-a powinna rozwiązać problemy, które system sygnalizuje, wyświetlając komunikat o treści „Program spowodował błąd w module d3d8.dll" lub podobnej. Jeśli nazwa modułu zaczyna się literą d lub literami dx, mamy nieaktualną wersję DirectX-a lub sterowników do karty graficznej.

W skład najnowszych wersji pakietu DirectX wchodzi program diagnostyczny, dzięki któremu rozwiązujemy wiele problemów z grami. Uruchamiamy go, klikając na Start | Uruchom, wpisując **dxdiag** i naciskając Enter. Następnie czekamy, aż program zakończy analizę pakietu.

Sprawdzamy poprawność instalacji i działania pakietu, klikając na kolejne zakładki. W zakładce Pliki DirectX kontrolujemy, czy przy nazwach plików nie pojawiły się wykrzykniki. Znaki te oznaczają nierozpoznaną wersję pakietu. Klikamy na 1 i uważnie czytamy zawartość okienka 2 – często znajdujemy tu rozwiązanie naszego problemu. Jeśli program nie stwierdza żadnych problemów, klikamy najpierw na 3, a potem na 4. Cierpliwie czekamy na zakończenie testu z obracającym się sześcianem.

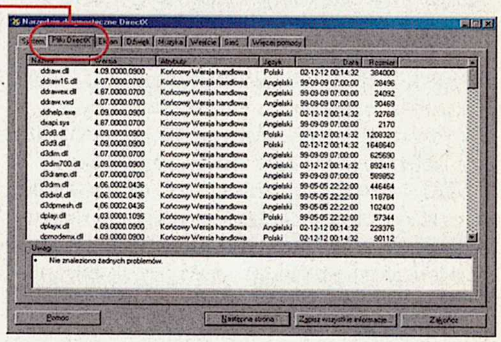


Podczas testu ekran monitora może zmieniać tryby pracy i migotać, ale nie przejmujemy się tym. Jeśli nasz komputer zdał test, instalujemy ponownie kłopotliwą grę i próbujemy ją uruchomić.

ODNAWIAMY SYSTEM

Co robić jednak, gdy nadal mamy problemy z naszą ulubioną grą, pomimo że działa ona na innym komputerze o podobnej konfiguracji sprzętowej? Pozostaje nam jedynie usunięcie i ponowna instalacja systemu Windows.

Skąd taki radykalny krok? Dlaczego mamy usuwać system i zaczynać żmudną instalację od początku? Wynika to ze specyfiki samego systemu. Windows już po kilku miesiącach intensywnego użytkowania (instalowania licznych gier i programów, szczególnie w wersjach beta) często przestaje nadawać się do użytku – programy działają wolno, co chwila widzimy niebieski ekran z komunikatem o błędzie. Czemu tak się dzieje?



O stabilności Windows decyduje sposób instalacji systemu, dobór sterowników, a nawet kolejność ich instalacji. Tymczasem większość komputerów sprzedawanych w sklepach ma już zwykle zainstalowane i skonfigurowane do pracy Windows 98, Me lub XP. Dzięki temu po przyniesieniu peceta do domu od razu możemy zacząć zabawę. Niestety sprzedawcy z reguły instalują Windows niedbale. Sterowniki pochodzą ze starych płyt CD dołączanych do płyty głównej i karty graficznej, przez co najczęściej są one nieaktualne. Często instalowane są też sterowniki zawarte na płytce instalacyjnej Windows – przestarzałe o kilka lat i obsługujące tylko podstawowe funkcje! Komputer z takimi sterownikami co prawda działa poprawnie, ale jego wydajność w grach i programach jest niska.

Sprzedawcy zapominają nie tylko o sterownikach sprzętowych. Na komputerze kupionym w sklepie rzadko znajdujemy aktualny pakiet DirectX, a czasami zdarza się, że zainstalowany pakiet to wersja beta, którą trudno usunąć.

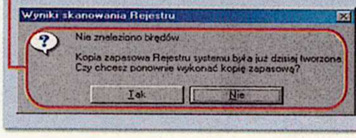
Instalowanie Windowsów nie jest trudne. Na kolejnej stronie **GRY** pokazują krok po kroku, w jaki sposób skutecznie usuwać i ponownie instalować systemy Windows 9x/Me oraz XP.

MASZ PRAWO ŻĄDAĆ POMOCY

W wypadku kłopotów z grą polski wydawca obowiązany jest nam pomóc w ich rozwiązaniu. Numer telefonu linii pomocy technicznej powinien znajdować się w instrukcji. Przed skontaktowaniem się z wydawcą powinniśmy się przygotować do rozmowy. Zapisujemy wersję systemu operacyjnego i sterowników DirectX, typ procesora i karty graficznej oraz ilość pamięci RAM. Dobrze również sprawdzić numery sterowników wszystkich naszych podzespołów. Dzięki sprawnemu zebraniu tych informacji pomoc techniczna skuteczniej rozpozna nasz problem i poda rozwiązanie.

REJESTR BYWA ŹRÓDŁEM PROBLEMÓW

Wiele problemów z grami i programami, zwłaszcza w Windows 9x/Me, powstaje na skutek błędów w Rejestrze systemu. Windows 9x przechowuje Rejestr w dwóch ukrytych plikach na dysku: system.dat i user.dat. Windows Me używa jeszcze jednego pliku o nazwie classes.dat. Ponieważ nieodpowiednie zmiany w tych plikach (nie mówiąc o ich skasowaniu) kończą się dla systemu fatalnie, Windows 98/Me tworzy codziennie kopie zapasowe plików Rejestru. Dzieje się to podczas pierwszego uruchomienia systemu w danym dniu. Specjalne narzędzie, Kontroler Rejestru systemu Windows, (scanregw.exe) zapisuje wszystkie potrzebne pliki z rozszerzeniami .dat w pliku archiwalnym w folderze \Windows\Sysbckup. Uruchomienie progamu scanregw. exe podczas normalnej pracy Windows powoduje wyświetlenie komunikatu z pytaniem o potwierdzenie stworzenia nowej kopii plików. To przydatna funkcja. Warto tworzyć dodatkową kopię Rejestru



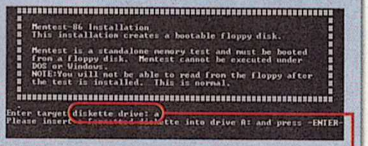
tuż przed instalacją każdego większego programu czy gry. Jeśli dzieje się coś złego, przywracamy systemowi sprawny Rejestr. A oto, jak tego dokonać.

1 Przechodzimy do prawdziwego trybu MS-DOS – nie okienka MS-DOS w Windows! W Windows 95 i 98 wybieramy w tym celu opcję zamykania systemu Uruchom w trybie MS-DOS. Wówczas po restarcie komputera przechodzimy do pożądanego trybu. W Windows Me używamy startowej dyskietki albo płyty CD.

2 Wchodzimy do folderu Windows poleceniem `C:\>cd windows` a następnie wpisujemy polecenie `C:\WINDOWS>scanreg /restore`. Powoduje ono uruchomienie dosowej wersji Kontrolera Rejestru systemowego. Program wyświetla listę kopii zapasowych Rejestru. Wybieramy z nich jedną do przywrócenia, zazwyczaj tę z aktualną datą. Po chwili komputer się restartuje. Gdy pracujemy w systemie Windows, warto regularnie używać programu do sprawdzania Rejestru, na przykład Microsoft RegClean 4.1a. Znajduje on i usuwa błędy. Dobrze uruchamiać go przed każdą instalacją i po każdym odinstalowaniu gry czy innego programu. Dzięki temu Rejestr będzie zdrowszy.

NA KŁOPOTY Z PAMIĘCIĄ – MEMTEST

Dziwne błędy w losowych momentach często są wynikiem uszkodzenia pamięci. Jeśli podczas kopiowania plików większych niż ilość pamięci RAM Windows zgłasza błąd na niebieskim ekranie, darmowym programem MemTest-86 (www.memtest86.com) sprawdzamy pamięć. Jeśli jest wadliwa, wymieniamy ją.



Program MemTest ściągamy z internetu i instalujemy na dyskietce. Następnie uruchamiamy z niej komputer.

INSTALUJEMY OD NOWA STARSZE SYSTEMY WINDOWS

1 Kopiujemy folder z plikami instalacyjnymi z płyty CD na dysk twardy. W tym celu przeciągamy w Eksploratorze Windows folder o nazwie Win98 lub WinMe z płyty CD na wybraną partycję twardego dysku.

2 Tworzymy kopię zapasową dokumentów użytkownika znajdujących się w folderze Moje dokumenty oraz innych plików z danymi. Jeśli to zaniedbujemy, tracimy je!

3 Uruchamiamy komputer z płyty instalacyjnej Windows 9x/Me, wybierając z menu opcję Uruchom komputer z obsługą CD-ROM, a nie Uruchom Instalatora Windows z płyty CD-ROM. UWAGA: Aby komputer uruchomił się z płyty CD, zmieniamy kolejność sprawdzania napędów przy starcie. **GRY** wyjaśniają, jak to zrobić w ramce Dysk startowy u dołu strony.

4 Po dłuższej chwili wyświetla się znak zachęty MS-DOS, czyli `A:\>_`. Wpisujemy teraz następujące polecenia:

`A:\>c:` – w ten sposób przechodzimy do głównego folderu dysku C, na którym z reguły zainstalowany jest system Windows.

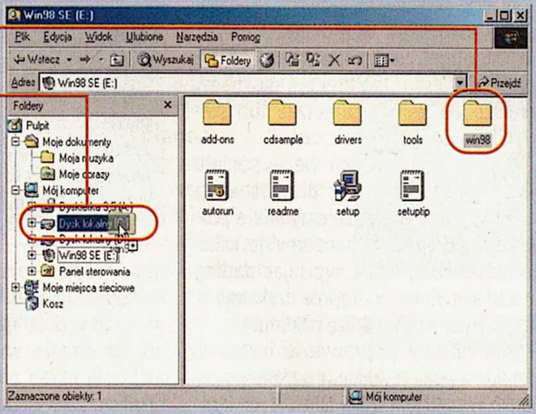
`C:\>win98\smartdrv /n_` – ładujemy z foldera instalacyjnego Windows program bufora dyskowego przyśpieszający operacje na twardym dysku.

`C:\>deltree windows` – kasujemy folder, w którym był zainstalowany system.

`Usunąć katalog "WINDOWS" i wszystkie podkatalogi? [tn]`

– system pyta, czy na pewno usunąć folder systemowy i wszystkie jego podkatalogi. Potwierdzamy, wciskając klawisz T i Enter. Następnie wpisujemy polecenia:

```
C:\>deltree progra~
C:\>deltree mojedo~
C:\>deltree recycled
```



Te polecenia usuwają odpowiednio foldery: Program Files, Moje dokumenty oraz Kosz wraz z całą zawartością.

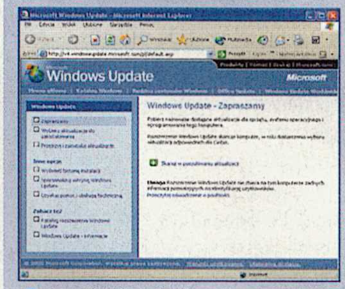
5 Przechodzimy do folderu instalacyjnego Windows 9x/Me, który wcześniej przegraliśmy na twardy dysk, wpisując polecenie `C:\>cd win98`.

Znak zachęty MS-DOS powinien zmienić się na `C:\win98>`. Instalację rozpoczynamy od polecenia

`C:\WIN98>setup /ie /p j_`.

Parametr /ie wyłącza tworzenie dyskietki startowej przy instalacji, a /p j włącza obsługę interfejsu ACPI, który rozwiązuje wiele problemów sprzętowych. Daje się go włączyć tylko podczas instalacji systemu od nowa. Komputery z włączoną obsługą ACPI są stabilniejsze. Dalsza część instalacji przebiega standardowo. Pamiętamy o wyjęciu startowej płyty CD po restarcie komputera!

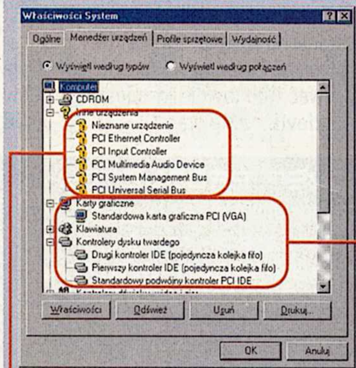
AKTUALIZACJA



Aktualizacja już zainstalowanego Windows do nowszej wersji nie rozwiązuje problemów ze stabilnością systemu. Podczas takiej operacji instalator zachowuje wpisy ze starego Rejestru i ustawienia aplikacji. W efekcie zachowywane są błędy.

Warto natomiast korzystać ze strony Windows Update (windowsupdate.microsoft.com), na której Microsoft publikuje aktualizacje systemów. Często poprawki te rozwiązują niezgodność nowych wersji Windows ze starszymi grami i programami. Najwięcej tego typu poprawek potrzebuje Windows XP.

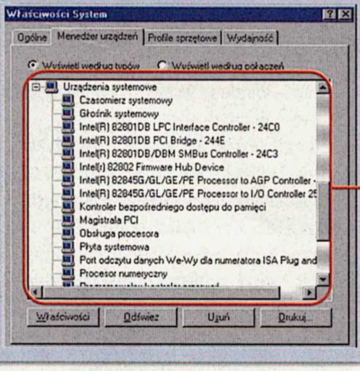
KOLEJNOŚĆ INSTALACJI STEROWNIKÓW



Zaraz po zainstalowaniu Windows instalujemy sterowniki sprzętu. Sprawdzamy, jak wygląda okno Menedżera urządzeń (klikamy dwa razy na System w Panelu sterowania). System nie rozpoznał niemal żadnych urządzeń poza podstawowymi.

Najpierw uruchamiamy instalator sterowników do płyty głównej (a dokładniej do chipsetu płyty głównej), który ściągamy ze strony producenta chipsetu: Intela, VIA lub SiS albo z płyty CD dołączonej do tego numeru **GIER**.

Po restarcie systemu wchodzimy do



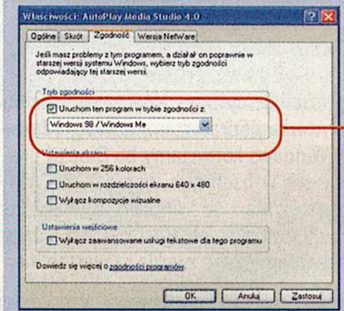


Menedżera urządzeń i sprawdzamy poprawność wszystkich wprowadzonych przez instalator zmian. Potem instalujemy sterowniki do karty graficznej, muzycznej i jeśli nasz pecet jest wyposażony w inne urządzenia, sterowniki do nich: na przykład karty sieciowej, USB 2.0, firewire'a, dżojstika i tak dalej. Na koniec instalujemy DirectX w wersji 8.1 lub nowszej.

STARE GRY W XP

Systemy operacyjne Microsoftu dzielą się na dwie rodziny: pierwsza wykorzystuje jądro MS-DOS i należą do niej Windows 95, 98 oraz Me. Druga używa bardziej stabilnego jądra NT – to Windows NT, 2000 i XP. Niestety jądro Windows NT nie ma wszystkich procedur systemowych starego jądra 9x/Me. Jeśli jakaś gra korzysta z tych procedur, nie działa poprawnie w Windows z jądrem NT.

Co prawda Windows XP ma już wszystkie stare procedury rodem z jądra 9x/Me, ale nie zawsze dobrze wybiera wersję wywoływanej przez grę procedury. By mu w tym pomóc, klikamy prawym przyciskiem myszy na skrót do gry lub plik .exe gry i z menu wybieramy Właściwości.



Przechodzimy do zakładki Zgodność i zaznaczamy opcję. Jeśli gra dalej nie działa, wypróbowujemy pozostałe tryby zgodności.

Trybów zgodności nie używamy w grach napisanych do Windows XP. Informacje na ten temat są na pudełku, w instrukcji obsługi danej gry lub w załączonym na dysku pliku readme.

DYSK STARTOWY

Aby zmienić kolejność poszukiwania dysku startowego w napędach, tuż po włączeniu zasilania wchodzimy do ustawień, wciskając klawisz [del]. Wybieramy BIOS Features Setup, Advanced BIOS Features albo podobne menu. Znajdujemy pozycję Boot Sequence, Select Boot Device lub podobną i ustawiamy kolejność: CD-ROM, stacja dysków, twardy dysk. Wybieramy Save and Exit Setup. Teraz Windows uruchamia się z płyty, jeśli ta jest w napędzie.

INSTALUJEMY OD NOWA WINDOWS XP

Instalacja Windows XP nie jest trudniejsza niż 9x/Me. Instalator XP ma większe możliwości niż 9x/Me: na przykład dzieli dysk na partycje i je formatuje. W Windows 9x/Me musimy w tym celu używać oddzielnych programów fdisk i format.

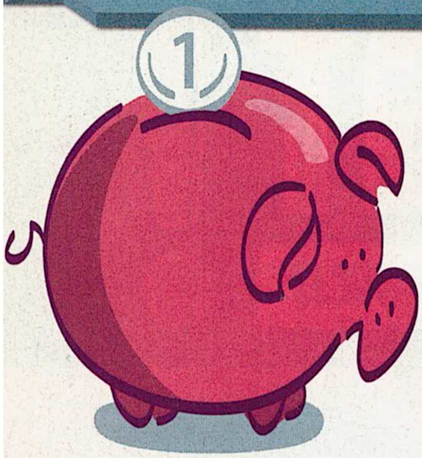
1 Kopiujemy na inny dysk lub partycję wszystkie nasze dokumenty.

2 Usuwamy system z dysku. Jeśli jest zainstalowany w partycji NTFS, formatujemy partycję systemową. Jeśli Windows XP zainstalowano w partycji FAT32, korzystamy z metody opisanej w ramce Instalujemy od nowa starsze systemy Windows u góry strony. Zestaw folderów do usunięcia w wypadku Windows XP wygląda inaczej. Usuwamy foldery Documents and Settings, Program Files, Recycled, System Volume Information oraz Windows albo Winnt.

3 Przeprowadzamy instalację, postępując zgodnie ze wskazówkami programu Setup Windows XP.



Hi! sms
ale czat!
TEGO JESZCZE NIE BYŁO
17:24
Odblokuj
HI! TO MY!
HI! TERAZ TY!
POZNAJCIE SIĘ! SMS ŁĄCZY!
SZABLONY NAKRĘCONE
Zaloguj się! Wyślij: JESTEM i wpisz swoją KSYWĘ, np. JESTEM ALLY
Baw się! Czatuj! Wyślij Jej/Jego KSYWĘ i wpisz KOD SZABLONU lub dowolny tekst.
Zaproś do zabawy kogoś bez ksywy, wyślij: NR TELEFONU adresata i wpisz KOD SZABLONU, np. 605xxxxxx RA136, u niego wyświetli się właściwy tekst.
NOWOŚĆ! Poczatuj o imprezach, browarze i dziewczynach! Wyślij GRUPA IMPREZA albo GRUPA PIWO albo GRUPA SEX, zwrotnie dostaniesz ksywki pokrewnych dusz.
Zaproś znajomych do swojej grupy, wyślij: ZAPRASZAM i wpisz nr telefonu lub ksywkę zapraszanej osoby, np. ZAPRASZAM 60xxxxxx, albo ZAPRASZAM ALLY
Szukasz nowych znajomych? Wyślij: SZUKAM M/K wiek słowo-klucz z OPISU, np. SZUKAM M 21 muzyka
SMS zwrotny zawsze podpowie Ci dalsze kroki. Mało? Wyślij POMOC
Zawsze wysyłaj SMS pod numer 7006, nie używaj polskich znaków.
Koszt 0.50 PLN+VAT (ERA, IDEA, PLUS) Regulamin zabawy dostępny jest na www.hi-sms.pl
7006
WWW.HI-SMS.PL
HI! LINIA: (22) 763 69 06
Hi! sms
wpisz kod, wyślesz szablon
szablon wyświetli się u odbiorcy
KOLEKCJA SZABLONÓW
ND216 Chciałem Ci wysłać Sms-ka, ale się rozmyśliłem tak więc masz spokój
ND217 Jakchceszkogoświkurzyćtopiszdoniegosmsybezprzerwmiędzywyrazami!!!
ND218 Nie smuć się!!! W twoim życiu są też pozytywne rzeczy!!! Np. Wynik testu na AIDS!!!
ND219 Lubię się łasić.
ND220 Przestań nadawać, bo ci koncesję odbiorę.
ND221 Postanowiłem przez pewien czas żyć bez sexu, alkoholu i papierosów. I muszę stwierdzić, że to był najgorszy kwadrans w moim życiu...
ND222 Dziękujemy za skorzystanie z usługi: POBUDKA SMS-EM O 6.00 RANO Tylko szybciutko ... szybciutko ... bo juz 10-ta !
ND223 Chcesz być kochany prawdziwą i szczerą miłością??? TO KUP SOBIE PSA!!!
ND224 Spoko - to tylko sms ćwiczebny ...
ND225 Absolutna kaszana!
ND226 Masz taki nos, że Pinokio zostałby w tyle!
ND227 Nieświeżo malowane.
ND228 Ustąp miejsca starszemu i usiądź mu na kolanach.
ND229 Lubię się przytulać wirtualnie.
ND230 A lubisz wirtualne słodycze? Trzeba przejść do konkretów.
ND253 Oooo!!! Fajnie, że masz wbudowaną kamerę! W końcu widzę, jak wyglądasz... Wiesz co, a może jednak ją wyłącz...
ND254 1 , 2 , 3 abc próba SMSa...
ND255 6 miliardów ludzi żyje na świecie. 1 miliard teraz pracuje, 2 milia śpi, 200 milionów uprawia seks, a jeden wariat czyta ten tekst...
ND256 UWAGA!!! Twój mózg zostanie zoptymalizowany do wydajniejszej pracy!! Proszę czekać .... Wynik operacji: Mózgu nie znaleziono!
ND257 W związku z nowelizacją Kodeksu Pracy dotyczącą przerwy na odpoczyn Twój telefon komórkowy będziemy wyłączać na 30 minut co 4 godziny.
ND258 .. . . CO??? Zaczęło kropić???
ND259 PSTRYK bzzzzszszszszszsz szszszszszszszsz szszszszszszszszsz szszszszszszszszsz PSTRYK Właśnie odkurzyliśmy twój telefon!!!
ND260 * Co sie gapisz? Śniegu nie widziałeś?!
ND261 Mam zaszczyt zaprosić szanownego kolegę na test nowoodkrytej knajpy.
ND262 Wpadnij do mnie, na zewnątrz jest tak zimno, a ja mam gorąca herbatę z malinami...
wycinaj i zbieraj
7006
WWW.HI-SMS.PL
HI! LINIA: (22) 763 69 06
Hi! sms



Najlepsze gry, najniższe ceny

Na dwóch stronach podajemy wszystko, czego potrzeba, aby tanio kupić dobrą grę. Informujemy też o ciekawych stronach WWW, wskazujemy najlepsze sklepy i firmy świadczące najlepszą pomoc techniczną

Znajdująca się w tej rubryce tabela Najlepsze gry w najniższych cenach przedstawia tytuły, które w ciągu ostatnich dwóch lat otrzymały w naszych testach najwyższe oceny. Obok ceny sugerowanej przez wydawcę pokazujemy cenę atrakcyjną, wyszukaną wśród ofert sklepów internetowych. Do ich cen należy dodać koszty przesyłki, ale nawet wtedy płacimy mniej niż życzy sobie wydawca. Porównanie prowadzi do ciekawych wniosków. Wznowiona w nowej serii gra Original War u wydawcy kosztuje o połowę mniej, niż żądają za ten tytuł sklepy. Jednak na sklepowych półkach wciąż zdarzają się gry, których ceny nie zmieniły się od premiery. Tymczasem w innych miejscach ta sama gra tanieje z wiekiem. Dzięki temu kupując z **GRAMI**, oszczędzamy. Sklep Wirtualny.com oferuje Disciples II za 39,90 złotych, choć w Tomsofcie za tę grę chcą o 55 złotych więcej. Gra Zegarmistrz dołączona do poprzedniego numeru **GIER** kosztowała 6,90 złotych. Teraz w sklepie Tomsoft płacimy za nią 9,90 złotych. To i tak ponad siedem razy mniej niż w Planecie Gier!

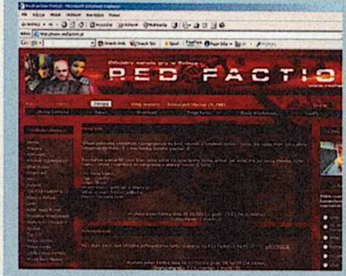
ZWYCIĘZCY TESTÓW GIER

Test	ocena	w numerze
Najlepszy sklep wysyłkowy: **Merlin**	4,72	11/2002
Najlepszy supermarket z grami: **Media Markt**	5,28	10/2002
Najlepsza pomoc techniczna wydawcy: **MarkSoft**	4,42	6/2002
Najlepsza strona WWW polskiego wydawcy gier: **TopWare**	4,54	7/2001
Najlepszy program do tworzenia gier: **Games Factory**	4,52	1/2002
Najlepsza komórka do gier: **Nokia 7110**	4,85	6/2001
Najlepsza powieść na motywach gry: **Warcraft: Dzień smoka**	5,00	9/2002

CIEKAWE STRONY WWW



Kraina Płonących Cieni
http://nwn.cdprojekt.com (PL)
Skarbnica wiedzy dla miłośników gry Neverwinter Nights. Aktualne wiadomości, poradniki i dodatki. Na graczy czeka tu kilkanaście nowych przygód, a na mistrzów gry – przydatne programy i hack packi. Angielski poradnik tworzenia przygód jest tłumaczony na język polski.



Red Faction Portal
http://www.redfaction.pl (PL)
Z tej strony ściągamy nowe mapki i rozszerzenia do popularnej trójwymiarowej strzelaniny Red Faction. Jeśli chcemy tworzyć własne plansze, zaglądamy na stronę www.rf.fpp.pl. Tu znajdujemy niezbędne programy i przystępny poradnik projektowania map.



Xskok
http://www.xsport.pl/?z=skok (PL)
Zabawna gra serwisu X Sport. Startujemy w Pucharze Świata w skokach narciarskich. Ściągamy program, by trenować w domu, lub skaczemy bezpośrednio w sieci. Wybieramy sprzęt, smar i szukamy optymalnego punktu odbicia. Na najlepszych skoczków czekają nagrody!



GameFAQs
http://www.gamefaqs.com
Ogromna baza poradników, sztuczek i kodów do gier na wszystkie platformy sprzętowe. Dzięki sprawnej wyszukiwarce szybko odnajdujemy potrzebny tytuł. Często się zdarza, że do jednej gry dostajemy sztuczki i poradniki z kilku źródeł. Niestety wszystkie te materiały są po angielsku.

NAJLEPSZE GRY W NAJNIŻSZYCH CENACH

Miejsce w zestawieniu i tytuł gry	Ocena jakości	Test w numerze	Polski wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Cena/jakość[1]	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Gry fabularne										
1. The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	5,08	1/2003	CD Projekt	99,90	85,00	bardzo dobra (16,73)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
2. Icewind Dale II (PL)	5,06	11/2002	CD Projekt	99,90	84,00	bardzo dobra (16,60)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
3. Evil Islands (PL)	4,98	8/2001	Lemon Interactive	29,90	9,90	celująca (1,99)	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
4. Sea Dogs: Piraci (PL)	4,89	8/2002	CD Projekt	49,90	39,90	celująca (8,16)	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
5. Arcanum (PL)	4,86	11/2001	Play it!	129,00	59,00	bardzo dobra (12,14)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Gry przygodowe										
1. Syberia (PL)	5,00	2/2003	Cenega Poland	79,90	67,00	bardzo dobra (13,40)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
2. Na kłopoty Pantera (PL)	4,98	6/2001	CD Projekt	69,90	59,99	bardzo dobra (12,05)	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
3. The Longest Journey (PL)	4,96	3/2001	CD Projekt	49,90	43,00	celująca (8,67)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
4. The Watchmaker: Zegarmistrz (PL)	4,92	12/2001	Manta	79,90	9,90	celująca (2,01)	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
5. Głupki z kosmosu (PL)	4,91	7/2001	LEM	29,90	26,99	celująca (5,50)	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Gry strategiczne										
1. Fallout Tactics (PL)	5,75	7/2001	CD Projekt	59,90	50,00	celująca (8,70)	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
2. Original War (PL)	5,66	11/2001	CD Projekt	9,99	19,00	celująca (3,36)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
3. The Settlers IV[3] (PL)	5,63	4/2001	CD Projekt	69,90	69,00	bardzo dobra (12,26)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
4. Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	5,48	10/2002	CD Projekt	99,90	39,90	celująca (7,28)	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
5. Europa Universalis II[4] (PL)	5,26	2/2002	CD Projekt	59,90	53,90	celująca (10,25)	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Gry akcji										
1. Max Payne (PL)	5,44	10/2001	Play it!	69,99	55,99	celująca (10,29)	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
2. Aliens versus Predator 2	5,39	1/2002	Play it!	99,00	79,99	bardzo dobra (14,84)	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
3. Mafia (PL)	5,30	1/2003	Play it!	99,99	79,00	bardzo dobra (14,91)	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
4. Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PL)	5,30	12/2001	Cenega Poland	59,00	53,00	celująca (10,00)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
5. No One Lives Forever 2	5,05	12/2002	Play it!	129,99	109,00	dostateczna (21,58)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry zręcznościowe										
1. Spider-Man	5,15	8/2002	LEM	169,00	144,00	niedostateczna (27,96)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
2. Worms World Party (PL)	5,09	6/2001	CD Projekt	59,90	53,90	celująca (10,59)	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
3. Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	4,96	7/2002	LEM	39,00	36,00	celująca (7,26)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
4. Stunt GP (PL)	4,92	7/2001	LEM	24,90	22,00	celująca (4,47)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
5. Evil Twin: Kroniki Cypriena (PL)	4,88	4/2002	LEM	19,90	19,00	celująca (3,89)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry symulacyjne i wyścigowe										
1. Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53	3/2001	CD Projekt	49,90	43,00	celująca (7,78)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
2. MechWarrior 4: Vengeance	5,35	5/2001	A.P.N. Promise	158,60	135,50	mierna (25,33)	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
3. Silent Hunter II (PL)	5,10	4/2002	Play it!	99,00	44,00	celująca (8,63)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
4. Rally Championship Xtreme (PL)	4,88	1/2002	LEM	19,90	19,00	celująca (3,89)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
5. Panzer Elite (PL)	4,65	7/2002	CD Projekt	19,90	19,00	celująca (4,09)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry sportowe										
1. NBA Live 2001	4,86	5/2001	Cenega Poland	59,00	39,00	celująca (8,02)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
2. Championship Manager 01/02	4,75	12/2001	Cenega Poland	139,00	109,00	dostateczna (22,95)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
3. FIFA Football 2003	4,71	1/2003	Cenega Poland	139,90	114,90	mierna (24,39)	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
4. Tony Hawk's Pro Skater 3	4,55	7/2002	LEM	169,00	89,00	dobra (19,56)	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
5. NHL 2002	4,35	11/2001	Cenega Poland	129,00	109,00	mierna (25,06)	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl

NAJNIŻSZE CENY WYBRANYCH GIER AKCJI

Tytuł gry	Wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Battlefield 1942	Cenega Poland	129,90	89,90	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Conflict Desert Storm: Pustynna Burza (PL)	LEM	99,00	84,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Deus Ex	Cenega Poland	79,00	67,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Ghost Recon (PL)	Play it!	99,00	69,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Grand Theft Auto III (PL)	Play it!	99,00	83,99	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Half-Life	Play it!	49,00	43,99	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Harry Potter i Komnata Tajemnic (PL)	Cenega Poland	139,90	115,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Hitman 2: Silent Assassin	Cenega Poland	139,90	99,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Kurka wodna 2: Zemsta pana Franka (PL)	TopWare/Dobra GRA	19,90	19,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Medal of Honor: Allied Assault (PL)	Cenega Poland	129,00	109,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
No One Lives Forever	Cenega Poland	79,00	39,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Prisoner of War (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Quake III Arena	LEM	99,00	89,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Rayman M (PL)	LEM	29,90	27,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Red Faction	LEM	29,90	19,90	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Return to Castle Wolfenstein	LEM	99,00	101,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Serious Sam: Drugie starcie (PL)	Play it!	69,00	49,00	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Soldier of Fortune II: Double Helix	LEM	169,00	139,00	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	LEM	169,00	139,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Tomb Raider Chronicles	Cenega Poland	99,00	84,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[2]	Faks[2]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
A.P.N. Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 654 90 64	(022) 826 40 15	www.promise.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud E	(022) 519 69 00	(022) 519 69 51	www.cdprojekt.info	Blizzard, 3DO, Codemasters, Disney Int., Infogrames, JooWooD, Konami, Paradox, Wanadoo
Cenega Poland[5]	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 868 52 68	(022) 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, Buka, CDV, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, Lego Media, Microids, Monte Cristo Multimedia, Novalogic, Rage, Russobit-M, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 651 73 24	(022) 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., Lukas Arts, id Software, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 666 19 66	(022) 666 19 77	www.lemon-interactive.pl	Epic Interactive, Fishtank Interactive oraz własne produkty
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 856 99 12	(017) 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 643 34 80	(022) 641 84 82	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 663 93 90	(022) 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Inca Gold, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 811 91 80	(033) 812 31 41	www.play-it.com.pl	Take 2 Interactive, Sierra, SSI, Ubi Soft
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 737 27 46	(062) 737 27 49	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 813 03 12	(033) 813 03 12	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

[1] Sposób wyliczenia: cena atrakcyjna/ocena jakości
[2] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pomiędzy 0 a kodem miejscowości umieszczamy prefiks
[3] The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami
[4] Gra wydana w serii Platynowa kolekcja, sprzedawana razem z pierwszą częścią gry Europa Universalis
[5] Z dniem 1 czerwca 2002 firma IM Group (powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage) zmieniła nazwę na Cenega Poland



Fot.: mauritius/be&w

Redakcja odpowiada

W tej rubryce wyjaśniamy wszelkie Wasze wątpliwości dotyczące pisma i rozwiązujemy problemy, jakie macie z grami i sprzętem. Dla GIER żaden temat nie jest za trudny. Czekamy na listy z pytaniami i uwagami!

✉ Gra się nie instaluje

Kupiłem grę Neverwinter Nights i od razu gdy ją tylko dostałem (grę kupiłem w sklepie wysyłkowym), zainstalowałem ją. Instalacja przebiegła pomyślnie. Po zainstalowaniu NWN od razu uruchomiłem grę. Wyświetliło się menu startowe – wybrałem w nim Gra. Po chwili pojawił się Nwloader, a potem, gdy plansza znikła, pokazał się pulpit, ale gra się nie uruchomiła. Czekałem chyba z pięć minut, ale nic się nie stało. Nacisnąłem więc Alt+Ctrl+Delete i zobaczyłem, że w pamięci jest program NWMAINN. Kliknąłem więc na niego i wcisnąłem przycisk Zakończ zadanie. Potem wyświetliła się wiadomość, że program przestał działać.

Co robić? NWN próbowałem uruchomić ze 20 razy i ciągle powtarza się ten sam błąd. Spróbowałem uruchomić ją na pececie mojego wujka i tam rusza (mimo że tamten PC nie spełnia minimalnych wymagań gry).

Mariusz



W Neverwinter Nights zdarzają się błędy, a niektóre są nawet śmieszne. Jednak nie ten opisany przez Mariusza – jego gra powinna działać!

Skoro zapłaciłeś za tę grę, należy Ci się pomoc od jej polskiego wydawcy. Dlatego w pierwszej kolejności polecamy kontakt z działem obsługi klienta firmy CD Projekt – telefon (0 prefiks 22) 519 69 66 od poniedziałku do piątku w godzinach 9-17. Jego pracownicy na co dzień mają do czynienia z różnymi dziwnymi zachowaniami Neverwinter Nights. Być może słyszeli o problemie podobnym do Twojego i znają jego rozwiązanie. Jeśli jednak nic nie poradzą, bo i tak może się zdarzyć, doradzamy aktualizację sterowników karty graficznej i zainstalowanie gry od początku. Więcej sposobów na niedziałające gry podajemy na stronie 73. w artykule Problemy? Szybki serwis!

✉ Drogie radio

Chciałbym móc połączyć się z kolegą połączeniem szeregowym przez przewód RS 232 i zagrać w grę FIFA 2001. Chciałbym się również dowiedzieć, gdzie podłącza się ten kabel. Czy w tym samym miejscu, gdzie przewód do internetu? Jaki będzie koszt tego przedsięwzięcia, skoro mieszkamy w odległości 400 metrów od siebie?

Waldek z Wrzeszewa



Trudno grać w FIFĘ na odległość

Kabel RS 232 podłącza się zazwyczaj do 25-stykowego (czyli liczącego 25 otworów) gniazda znajdującego się z tyłu komputera. Przewidujemy jednak problemy – połączenie to działa, tylko gdy kabel nie jest dłuższy niż 10 metrów.

Na większy dystans działa sieć LAN. Kłopot w tym, że najpopularniejsze obecnie połączenie kablem skrętką ma zasięg do 100 metrów. Musielibyście więc podzielić linię na odcinki stumetrowe, zakończone wzmacniającymi sygnał przełącznikami, które wymagają zasilania. Koszt tego rozwiązania wyniesie około 1000 złotych.

Najpraktyczniejsze w Waszym wypadku jest połączenie radiowe za pomocą dwóch kart radiowych i dwóch widzących się anten na dachach domów. Koszty oceniamy na 1200 złotych.

✉ Akceleratory nieskore do łączenia

Chcę się dowiedzieć, czy da się połączyć dwa akceleratory. Mam Voodoo i Voodoo 2. Jeżeli jest to możliwe, czy pamięć akceleratorów (8 MB i 4 MB) się zsumuje? Napiszcie też, czy akceleratory mogą się przy tym zepsuć?

T. W.

Połączenie Voodoo i Voodoo 2 nie wchodzi w grę. Możliwe jest tylko połączenie dwóch kart Voodoo 2, dzięki czemu pracują one w tak zwanym trybie SLI, wyświetlając obraz w rozdzielczości 800x600 punktów.

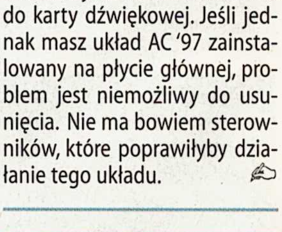
Pierwsze karty Voodoo nie były projektowane z myślą o łączeniu, toteż nie tylko nie mają gniazda, do którego wpinamy kabel do drugiej karty, ale także stosownych procedur. Wszelkie próby połączenia ich za pomocą kabelków i lutownicy skończą się tylko uszkodzeniem jednej albo obu kart.

✉ Krzykacze

Mam pytanie związane z grą Tzar z numeru 11/2002. Gdy jakiś żołnierz pada martwy, jego krzyk powtarza się cały czas. Czy to błąd tylko w mojej grze?

Fangier

Objawy powinny ustąpić, gdy zainstalujesz nowe sterowniki do karty dźwiękowej. Jeśli jednak masz układ AC '97 zainstalowany na płycie głównej, problem jest niemożliwy do usunięcia. Nie ma bowiem sterowników, które poprawiłyby działanie tego układu.



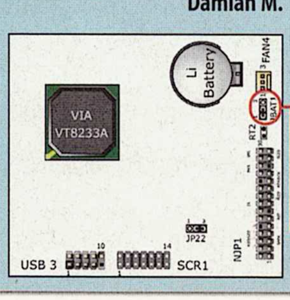
Tylko karty Voodoo 2 da się łączyć

GDY PODKRĘCANIE ZASZKODZIŁO

✉ Ryzyko taktowania

Mam spory problem z moim PC. Gdy go włączam, rozpędza się przez dwie sekundy, po czym wyłącza tak, jakby zabrakło prądu. Parę dni wcześniej podkręciłem kartę graficzną (GeForce2 MX400 TV) programem PowerStrip. Myślałem, że może to być wina karty, ale gdy zmieniłem ją na inną, której używałem wcześniej, nic się nie zmieniło. Nic nie rozumiem. Czy to wina zasilania? Czy przetaktowanie karty graficznej może uszkodzić płytę główną lub procesor? I jeszcze jedno. Wiem, że na płycie głównej jest zworka, która po przestawieniu przywraca optymalne ustawienia BIOS-u. Gdzie się ona znajduje? Oto informacje o moim PC: płyta główna Soltek SL-75 DRV5, procesor AMD Athlon XP 1800+, zasilacz Codegen 300X, karta graficzna GeForce2 MX400 TV.

Damian M.



Niestety prób przetaktowania karty graficznej, płyty lub procesora dokonujemy na własne ryzyko – a ryzykujemy właśnie uszkodzenie komputera. W Twoim wypadku prawdopodobnie zepsuł się port AGP. Tylko serwis jest w stanie naprawić tę usterkę, o ile (czego Ci nie życzymy) oględziny nie wykażą, że musisz kupić nową płytę główną.

Jeśli chcesz najpierw spróbować wyczyścić pamięć BIOS-u (co powoduje przywrócenie optymalnych ustawień), stosowna zworka w Twojej płycie znajduje się tu. Połącz nią końcówki 2 oraz 3 i CMOS będzie czysty.

Na pomoc!

Polski orzeł nie skacze na Voodoo

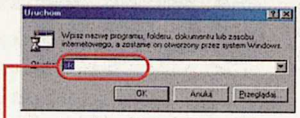
Mam peceta PIII 450, 256 MB RAM, Voodoo 3 2000 z 16 MB RAM. Nie chodzą mi Skoki narciarskie 2003 i Encyklopedia GIER 2003. Skoki wyłączają się przy ładowaniu skoczni. Dlaczego? Kiedy próbuję ładować Encyklopedię, występują dwa komunikaty: Urządzenie podłączone do komputera nie działa i Plik ENCYKLOPEDIA.EXE jest podłączony z brakującym eksporterm: MFC42. DLL: 6877. Co robić?

Jar1

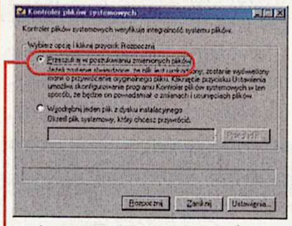
Gra Skoki narciarskie 2003 nie działa na kartach Voodoo. Nie obsługują one pewnych ważnych funkcji 3D pakietu DirectX 8, z których korzysta gra. Nie pomogą nowe sterowniki, bo ostatnie pochodzą z listopada 2001 roku.

Sprawiający problemy plik MFC42.DLL pochodzi prawdopodobnie z innej wersji Windows. Został podmieniony przez wcześniej instalowany program. Sprawdzamy to, otwierając menu Start, okienko Uruchom i wpisując SFC. W kolejnym oknie polecamy wyszukać nieprawidłowe pliki. Po wyszukaniu zaznaczamy opcję Przywróć plik.

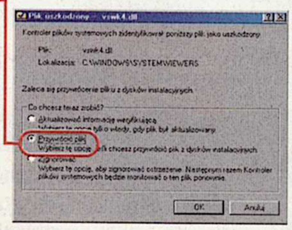
Daje się też zmienić plik ręcznie. Kopiujemy go z innego komputera z tą samą wersją Windows z folderu C:\Windows\System\ na dyskietkę, a z niej w to samo miejsce na swoim komputerze. Robimy to w trybie awaryjnym, uruchamiając komputer z wciśniętym klawiszem F8.



Uruchamiamy kontroler plików...



szukamy zmienionego pliku...



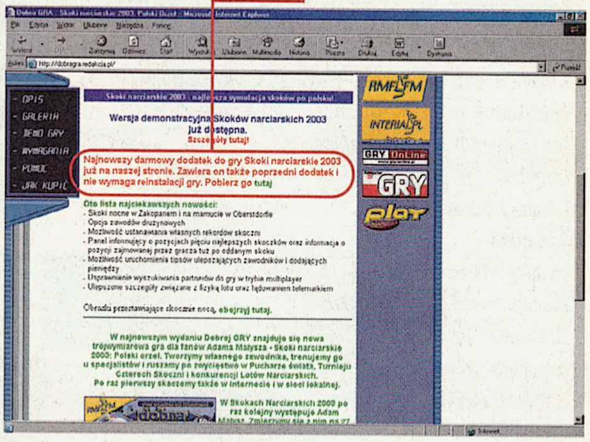
i żądamy przywrócenia go

Łatka do Skoków

Mam komputer AMD Duron 1,2 GHz, 128 MB RAM i kartę graficzną GeForce2 MX400. Kupiłem Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł. Zainstalowałem łatkę z płyty GIER i teraz nie mogę włączyć trybu praktyki. Gdy włączam ten tryb, wyświetla się taki komunikat: Script Error Continue? Kiedy wciskam NIE, wtedy gra się wyłącza. Kiedy naciskam TAK, znika ten komunikat, ale nadal nie mogę włączyć tego trybu. Tak samo jest, jak chcę wynająć skocznie do treningu. Przed zainstalowaniem łatki, kiedy skakałem, nie widać było żadnych ocen sędziów i wyników. Dlatego zainstalowałem łatkę.

Michał z Krosna

Konfiguracja Twojego komputera z powodzeniem wystarcza do uruchomienia gry. Radzimy zatem odinstalować grę, usunąć stary folder, wyczyścić Rejestr programem RegCleaner i zainstalować Skoki od początku. Po instalacji nie uruchamiaj gry od razu, ale zainstaluj najpierw wszystkie łatki i uaktualnienia. Wtedy zainstalują się prawidłowo i gra powinna zacząć działać. Jeśli nadal będą kłopoty, polecamy zainstalowanie nowych sterowników do karty graficznej.





Spider-Man jest wymagający

Człowiek pająk żąda GeForce'a

Mam peceta z procesorem Celeron 600 MHz z kartą graficzną Riva TNT2 i pamięcią 320 MB. Nie wiem, dlaczego nie chce mi chodzić Spider-Man The Movie, skoro według waszych tabel testowych powinien się uruchomić.
Moje drugie pytanie, które chciałbym wam zadać, dotyczy gry FIFA Football 2003. Na moim komputerze ta gra skacze, a nie powinna, choć gram na najniższym poziomie detali.

Wiktor

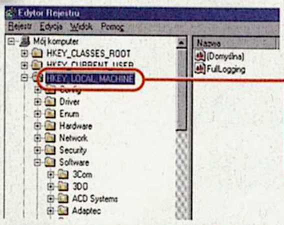
W poprzednim numerze informowaliśmy, że Spider-Man The Movie nie działa na komputerach z kartami Riva TNT i TNT2. Wymagana jest niestety co najmniej karta GeForce.

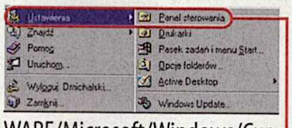
Twój komputer spełnia wymagania gry FIFA Football 2003. Zainstaluj nowe sterowniki do karty graficznej, pakiet DirectX 8 i uporządkuj twardy dysk.

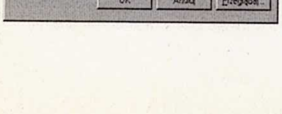
Zanieczyszczone Windows

Niektóre moje gry nie chcą się odinstalować przez Dodaj/Usuń programy w Panelu sterowania. Pojawia się komunikat: Unable to locate the installation log file „d:\Gry\uninst.isu" Uninstallation will not continue. Jak mam odinstalować te gry, skoro taki folder nie istnieje? Później próbowałem je wyrzucić ręcznie z menu Start i z dysku, na którym miałem je zainstalowane. Pomogło. Ale w okienku Dodaj/Usuń programy nadal są. Pomóżcie! Wydaje mi się, że mam niezłego peceta (Celeron 1,7 GHz, 128 MB RAM, GeForce2 MX400, 40 GB HDD). Dlaczego niektóre gry, zazwyczaj stare, sprawiają, że mój komputer zawiesza się i muszę go restartować. Albo po wydaniu w menu polecenia Zamknij i po zniknięciu pulpitu (ikonek, tapety, menu Start) pojawia się komunikat Explorera: Program wykonał nieprawidłową operację... Oczywiście po naciśnięciu Zakończ pecet wyłącza się. Nie wiem, o co chodzi.
Nie instalowałem Windows 98 na moim pececie, odkąd przywiozłem go ze sklepu, w którym system został zainstalowany bez mojej wiedzy. Jak sprawdzić, które wydanie Windows jest na moim komputerze?

Jony







Aby wyrzucić z okna Dodaj/Usuń skasowaną z dysku grę, z menu Start wybierz Uruchom i wpisz Regedit. Po włączeniu programu szukaj linii HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Uninstall.

Po otwarciu ostatniego podkatalogu ukazuje się lista programów, z której usuwasz przeszkadzające Ci tytuły.

Jeśli przez długi czas nie czyściłeś Rejestru, może to być przyczyną błędów. Polecamy przeinstalowanie systemu po uprzednim zapisaniu na bezpiecznym nośniku ważnych danych.

Wersję Windows sprawdzasz, wchodząc w menu Start, Ustawienia, Panel sterowania. Klikasz na ikonę System i widzisz informację dotyczącą wersji.



Alarm wirusowy

Po włączeniu komputera na czarnym tle pojawia się napis: Trwa przygotowanie do uruchomienia komputera. Może to potrwać kilka minut. Pojawia się komunikat: Czekaj... Brak gotowości podczas odczytu dysku A. Przerwij, ponów, zrezygnuj? i muszę włożyć dowolną dyskietkę lub przycisnąć klawisz Z, ponieważ system Windows nie uruchomi się samodzielnie. Po wpisaniu literki Z Windows 98 uruchamia się. Gdy pracuję w dowolnym programie lub gram, co dwie minuty uruchamia się stacja dyskietek. Program, w którym pracuję, zacina się w momencie, gdy działa stacja dyskietek. Mam jeszcze jeden problem. Gdy klikam dwa razy na dysk C: wyskakuje mi napis: system Windows nie może odnaleźć programu setup.exe. Chciałbym dowiedzieć się, jak odinstalowuje się Windows 98 krok po kroku.

Sebastian

Wygląda na to, że Twój system zainfekował wirus. Jedyną receptą jest przejrzenie dysku programem antywirusowym takim jak mks_vir czy Norton Antivirus. Operacja usunięcia wirusa nie będzie łatwa, bo w Twoim wypadku ten złośliwy program zintegrował się z systemem Windows. Może się okazać konieczne przygotowanie dyskietki startowej i usunięcie wirusa po uruchomieniu peceta za jej pomocą.

Chcę pełną wersję Hotel Gianta

Czy na płycie umieścicie kiedyś grę Hotel Giant??? W pełnej wersji, rzecz jasna.

Pani Chomik

Niestety, nie jesteśmy w stanie zamieszczać na naszej płycie gier, które niedawno miały oficjalną polską premierę. Hotel Giant pojawił się w sklepach dopiero 11 grudnia ubiegłego roku. Nie wykluczamy jednak, że ta gra kiedyś znajdzie się na naszej płycie. Mamy taką nadzieję, zwłaszcza że w numerze 1/2003 przyznaliśmy jej ocenę bardzo dobrą.

NASZ ADRES

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181,
02-222 Warszawa

nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

Porównanie ocen

GRY testują rzetelnie, bez taryfy ulgowej. Tu porównujemy nasze oceny z opiniami innych pism oraz stron WWW

W poniższej tabeli umieściliśmy oceny tytułów testowanych w tym numerze **GIER**, licznych gier testowanych przez nas w ciągu ostatnich trzech miesięcy i kilku wielkich okładkowych przebojów. Przy każdej z gier podajemy oceny, które otrzymała w rozmaitych czasopismach i na stronach internetowych.

W różnych źródłach spotykamy różne skale ocen. Poza szkolną, znaną z **GIER**, używana jest też dziesiętna i stupunktowa. By ułatwić porównania, wszystkie wystawione oceny zostały przeliczone według skali stosowanej w **GRACH** i na tej podstawie oznaczone odpowiednimi kolorami. Rubryka Porównanie ocen ukazuje się co trzy miesiące.

SKALA OCEN

- **celująca** powyżej 5,49
- **bardzo dobra** od 4,50 do 5,49
- **dobra** od 3,50 do 4,49
- **dostateczna** od 2,50 do 3,49
- **mierna** od 1,50 do 2,49
- **niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN GIER NA PC WYSTAWIONYCH PRZEZ CZASOPISMA I STRONY WWW

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Komputer Świat	Play	Top Secret	CD ACTION	CLICK!	ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	GRY ONLINE www.gry-online.pl	IMPERIUM GIER gry.wp.pl
Age of Wonders II: Tron czarnoksiężnika (PL)	strategiczna	5,16		6,3/10	3/5	9/10		8/10	84/100	7,4/10
Another War (PL)	fabularna	3,55		5,9/10		6/10		5/10	90/100	7,9/10
Auryn Quest (PL)	zręcznościowa	3,15		4,3/10	1/5	4/10	2+/6		35/100	7,6/10
Battlefield 1942	zręcznościowa	4,30		9,4/10	4/5	7+/10	6/6	9/10	91/100	9,1/10
Beach Life (PL)	strategiczna	4,11	4,51/6	7,5/10	3/5	6+/10	4+/6	7/10	89/100	7,1/10
Conflict: Desert Storm – Pustynna Burza (PL)	strategiczna	4,56		7,7/10	3/5	8+/10	4+/6	8/10	75/100	9,4/10
Crazy Taxi	zręcznościowa	3,75		6/10	2/5	8/10	6/6	4/10	87/100	7,5/10
Cultures 2: Bramy Asgardu (PL)	strategiczna	3,59		5/10	2,5/5	9/10		8/10	80/100	8,0/10
Dino Island	strategiczna	4,28	4,06/6	3,5/10			4-/6		85/100	6,0/10
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	strategiczna	5,48		8/10	3,5/5	8+/10	5+/6	8/10	85/100	9,0/10
Europa Universalis: II wojna światowa (PL)	strategiczna	4,65					5/6			8,5/10
FIFA Football 2003	sportowa	4,71		8,0/10	4/5	9/10	3-/6		82/100	8,6/10
From Dusk Till Dawn (PL)	zręcznościowa	3,41		6,4/10	1,5/5		3+/6	5/10	88/100	6,1/10
Frontline Attack: War over Europe (PL)	strategiczna	3,30		6/10	2/5	6/10	4+/6	7/10	76/100	8,8/10
Grand Theft Auto III (PL)	zręcznościowa	4,49		9,3/10		10/10	6/6	9/10	95/100	10/10
Harry Potter i Komnata Tajemnic (PL)	zręcznościowa	3,60		5,9/10		8/10	4/6	6/10	85/100	8,1/10
Hegemonia: Żelazne legiony (PL)	strategiczna	4,83		8,0/10	4/5	9+/10	4/6	8/10	75/100	9,0/10
Hitman 2: Silent Assassin	zręcznościowa	5,04		7,8/10	3/5		5/6		91/100	8,9/10
Icewind Dale II (PL)	fabularna	5,06		7,3/10	4/5	8/10	4-/6	8/10	88/100	8,3/10
Industry Giant II (PL)	strategiczna	4,96	4,86/6	7,5/10	3/5	7+/10	5/6	8/10	90/100	9/10
Iron Storm (PL)	zręcznościowa	3,96		7,2/10			5-/6	6/10		7,5/10
Krzyżacy (PL)	strategiczna	2,32					3+/6	7/10		
Legion (PL)	strategiczna	2,95				6/10	3+/6		75/100	6,6/10
Mafia (PL)	zręcznościowa	5,10		9,4/10	5/5	9/10	5/6	9/10	98/100	9,8/10
Medieval: Total War	strategiczna	5,15		8,7/10	4/5	9/10	6-/6	9/10	96/100	8,8/10
Mobile Forces	zręcznościowa	3,33		7/10	2/5	7/10	4-/6	6/10	90/100	5,3/10
Modi i Nanna: Sprytne smyki (PL)	zręcznościowa	4,58					3+/6		85/100	8,5/10
NBA Live 2003	sportowa	5,33		8,7/10	5/5	8+/10			88/100	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	wyścigowa	3,35		7,3/10	2/5		4/6		88/100	7,5/10
Neverwinter Nights (PL)	fabularna	4,16		8,9/10		10/10	4+/6	9/10	95/100	8,3/10
Nina: Kroniki Agenta – Tunele Afganistanu (PL)	zręcznościowa	1,38		1,2/10	0,5/5	2/10	2/10		23/100	7,9/10
No One Lives Forever 2	zręcznościowa	5,05		9,1/10	3/5	10/10	4+/6		85/100	7,9/10
Prisoner of War (PL)	przygodowa	4,17		7,5/10			4/6	7/10		7,4/10
Rayman M (PL)	zręcznościowa	4,15	3,83/6	6,6/10		8/10	4/6	8/10	85/100	7,0/10
Robin Hood: Legenda Sherwood (PL)	strategiczna	5,03				9/10				
Różowa Pantera po skarb się wybiera (PL)	zręcznościowa	4,26		6,7/10			5/6			
Sid Meier's Sim Golf (PL)	strategiczna	4,62		6,8/10	4/5	9/10	5+/6	9/10	88/100	7,8/10
SimCity 4 (PL)	strategiczna	4,67		7,9/10						
Ski Park Manager (PL)	strategiczna	2,28								
Software Tycoon (PL)	strategiczna	2,52	3,42/6			7/10	3/6	1/10		6,9/10
Syberia (PL)	przygodowa	5,00		8,2/10	4/5	9/10	5/6		92/100	9,1/10
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	fabularna	5,08		9,1/10	4/5	9+/10	5-/6	9/10	91/100	8,3/10
The Gladiators: Galactic Circus Games (PL)	strategiczna	3,72		5,0/10		8/10	4+/6	5/10	55/100	6,1/10
The Partners (PL)	strategiczna	4,78		5,5/10	2,5/5	7/10	5-/6	8/10	71/100	6,8/10
The Thing	zręcznościowa	4,05		5,5/10	2,5/5		4+/6	3/10	90/100	8,3/10
Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem (PL)	przygodowa	3,55					5/6			
Władca pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	zręcznościowa	3,41		5,9/10		7/10	4-/6		65/100	7,8/10

Zamów roczną prenumeratę GIER

a w prezencie dostaniesz



ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki

(oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **23,70 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **47,40 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **80,00 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl

Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY – MIASTO

ULICA — NUMER DOMU — NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY — TELEFON — FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD: MIESIĄC, ROK — DO: MIESIĄC, ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

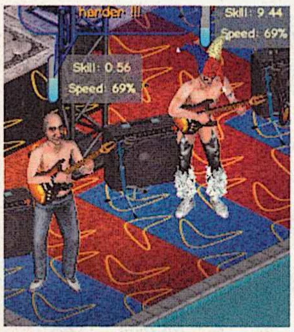
W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER



Command & Conquer: Generals

Terroryści z Armii Światowego Wyzwolenia walczą z Chinami i USA. Czy uda im się zdobyć i wystrzelić rakietę nuklearną z głowicą wąglikową?



The Sims Online

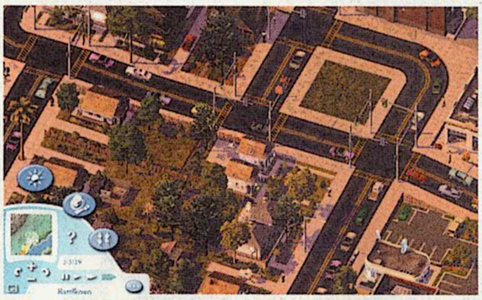
W roli jednego z tysięcy simów wydajemy pieniądze na zabawy oraz urządzenie posiadłości. GRY sprawdzają, czy sieciowa wersja serii The Sims nie jest jednak tylko wirtualnym czatem.

ŚCIĄGAWKI



Kurka wodna 2

Strzelanie do zwariowanych kurczaków wydaje się proste, ale czy na pewno odkryliśmy już wszystkie bonusy, niespodzianki i sekrety? Dzięki poradnikowi GIER pobijemy rekordy i pokonamy Króla Kurek!



SimCity 4

Korki? Przestępczość? Mieszkańcy się wyprowadzają? Dzięki kompletnemu poradnikowi GIER nasze miasto zamienia się w metropolię mlekiem i miodem płynącą.

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ OD 12 MARCA

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer GRY

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski, Jacek Tukendorf
Redaktorzy merytoryczni: Jakub Kowalski, Dariusz J. Michalski
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Marek Bartosiewicz, Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna M. Gidyńska, Malwina Kalinowska, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Jacek Wesołowski, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181, Ochota Office Park
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02

Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe Kraków tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl

LEKSYKON GIER

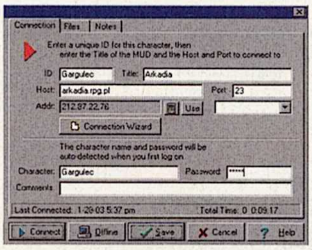


W Quake'u III hostem może być komputer każdego gracza, ale gdy na słaby serwer wchodzi zbyt wielu ludzi, pojawia się lag – host nie nadąża już z przyjmowaniem i wysyłaniem danych

Host

Host to po angielsku gospodarz. W terminologii komputerowej słowo to oznacza komputer macierzysty, z którym przez sieć łączą się inne komputery. W wielu grach zaczynając zabawę w sieci, podajemy adres hosta, z którym się łączymy. Potocznie hostem nazywa się każdy komputer przyłączony do internetu – maszynę o własnej nazwie i adresie IP.

Zakładając serwer gry, najlepiej powierzyć funkcję hosta (głównego serwera) najszybszemu pecetowi. To on odpowiada za koordynację wymiany informacji między wszystkimi komputerami. Zajmuje się też obliczeniami ruchów botów. Dlatego nawet jeśli mamy dobre łącze, ale wolny komputer, host nie nadąża, przez co gracze tracą płynność rozgrywki, czyli potocznie mówiąc mają lagi.



Skromny program zna tysiące hostów prowadzących tekstowe RPG

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to: GeForce, TNT, Voodoo i ATI (RAGE i Radeon).

DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX-a GRY umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry

Szereg instrukcji dla procesora, które decydują o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Sterowniki

Małe programy koordynujące współpracę systemu operacyjnego z różnymi urządzeniami. Gdy gry się zawieszają, warto zainstalować najnowsze sterowniki karty graficznej i dźwiękowej.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

W następnym numerze: Interfejs – sposób obsługi gry


EMERGENCY 2
THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
* 25 rozbudowanych misji, których celem jest ratowanie ludzkiego życia: wypadki drogowe, porwanie samolotu, atak gazowy, pożar na atomowej łodzi podwodnej
* realistyczna symulacja działań jednostek ratowniczych
* wprowadzające filmy wideo do każdej misji
* zmiany pór dnia i warunków pogodowych
* nowoczesny sprzęt ratowniczy: ponad 40 jednostek straży pożarnej, pogotowia i policji
Wyrusz na ratunek i ocal ludzkie życie!!!
SIXTEEN TONS ENTERTAINMENT
W sprzedaży za 79 zł
TopWare INTERACTIVE
(c) 2002 Promotion Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce Topware Poland Sp. z o.o.
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

ROBIN HOOD za 29.99

Już w sprzedaży!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29.99 ZŁOTYCH

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

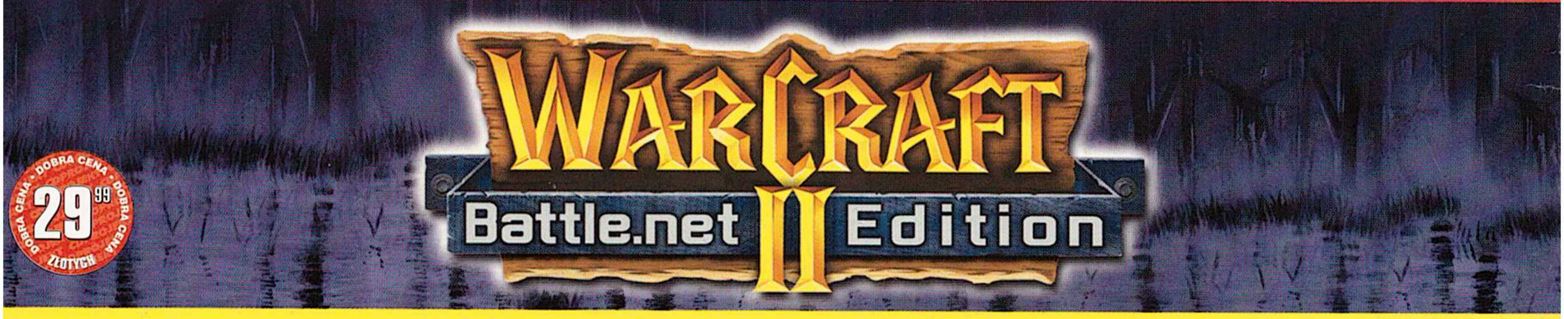
ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zabierz bogatym, rozdaj ubogim! Pomóż Robin Hoodowi i jego Wesołej Kompanii zwalczyć szeryfa z Nottingham i jego żołnierzy, okradaj królewskich poborców, rozważnie planuj misje i śmiało wkraczaj do akcji. Podziwiaj przy tym piękną grafikę i szczegółowo odtworzone zamki średniowiecznej Anglii. Kupując eXtra Grę, poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA – WIELKIE HITY:

WarCraft II – Battle.net Edition



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONE WWW.WIRTUALNY.COM